

# Os desportos de combate nas aulas de Educação Física

por Abel A. Figueiredo

## Introdução

Uma concepção eclética e inclusiva da Educação Física assume, cada vez mais, a relevância que nunca é demais lembrar.

Promover actividades físicas de uma forma reducionista é trair a concepção actual de Educação Física. Esse espaço curricular obrigatório não se restringe ao futebol ou ao basquetebol, ou ainda à ginástica ou aos jogos tradicionais; é verdadeiramente um espaço eclético.

Promover actividades físicas de uma forma elitista é também trair a concepção actual de Educação Física. A escola utiliza a diversidade cultural como instrumento de desenvolvimento para todos os indivíduos em idade escolar; não podem ficar os “gordinhos” ou os “fraquinhos” de fora.

Fazemos pois o elogio do ecletismo e da inclusividade como características fundamentadoras dos projectos que o professor de Educação Física actualiza em cada escola, em cada aula, decorrente dos programas actuais.

Desde há algum tempo que nos temos preocupado com a significação hodierna dos Desportos de Combate em geral, e do Karaté em particular<sup>1</sup>, o que tem passado por preocupações sobre o seu enquadramento real nas aulas de Educação Física escolar.

Esta preocupação continua presente, pois embora as actividades que implicam “luta” e oposição corporal directa entre os intervenientes já não sejam discriminadas dos conteúdos programáticos da Educação Física (novos programas), poucos são os professores que os abordam nessas mesmas aulas.

É nossa opinião que este afastamento se deve, por um lado, a um desconhecimento preciso dos conteúdos respec-

tivos, o que dificulta a intervenção didáctica e pedagógica, e, especialmente, a um desconhecimento das suas imensas potencialidades para o desenvolvimento socioafectivo e perceptivo-motor da criança. Por outro lado, existe ainda a falsa crença de que este tipo de actividades implicam um material muito específico, o que, a nosso ver, está intrinsecamente ligado à noção de que os desportos de combate a abordar serão a Luta e o Judo ou eventualmente o Jogo do Pau (os únicos constantes na proposta curricular apresentada nos novos programas).

Neste documento pretendemos iniciar o lançamento de uma outra perspectiva: *abordar os Desportos de Combate nas aulas de Educação Física não pressupõe, necessariamente, um conhecimento profundo das diversas modalidades.*

Por isso mesmo, iniciar uma formação que permita uma utilização segura dos desportos de combate nas aulas de Educação Física não é, na nossa perspectiva, iniciar uma formação em “Luta” ou em “Judo”, em “Jogo do Pau” ou, porque não, em “Boxe”, “Esgrima”, “Karaté”, etc.

Vamos abordar os Desportos de Combate, fazendo o elogio à *situação de jogo dual* que os caracteriza, e não a qualquer antologia técnica indecifrável para a maioria dos professores de Educação Física, embora pertinente aos especialistas de cada uma das várias modalidades.

Mais se justifica este tipo de abordagem quanto mais baixo o escalão etário em que se lecciona.

## Enquadramento geral

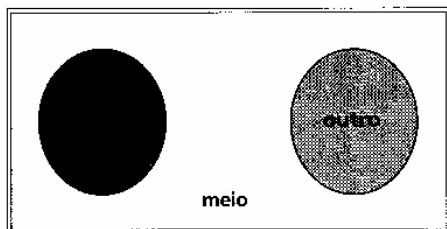
Os Desportos de Combate<sup>2</sup> (onde não temos relutância em colocar as Artes Marciais) tiveram origem em

Culturas Medievais, ou em culturas similares. Actualmente os seus objectivos concretos são o combate condicionado por regras de segurança, e o factor que costuma ser considerado como fundamental na sua classificação é o factor distância.

Os Desportos de Combate estão no mesmo domínio taxionómico dos Desportos Individuais ou dos Desportos Colectivos. Enquanto nos Desportos Individuais a tarefa é fechada e a responsabilidade de realização é individual, nos Desportos Colectivos a tarefa é aberta mas a responsabilidade é colectiva. Nos Desportos de Combate, como em todos os desportos duais, a tarefa é aberta e a responsabilidade é individual. Parece-nos, pois, que ficam num "entre dois".

	DESPORTOS INDIVIDUAIS	DESPORTOS DE COMBATE	DESPORTOS COLECTIVOS
TIPO DE TAREFA	FECHADA	ABERTA	ABERTA
NÍVEL DE RESPONSABILIDADE	INDIVIDUAL	INDIVIDUAL	COLECTIVA

SITUAÇÃO DE COMBATE JOGADO



Por outro lado, ao contrário do que acontece com os outros desportos, os Desportos de Combate não *sublimam* em tão alto grau o "confronto guerreiro" com o "outro". Na verdade, permitem a actualização lúdica da perseguição e da *luta corporal* dentro de determinadas regras (invasão regulamentada do corpo do outro com significados marciais) que não fazem esbater completamente aquele "confronto guerreiro". Estão num nível mágico de marcialidade que atrai a maioria das crianças e jovens.

Por fim, a aspiração em motivação intrínseca a este tipo de actividades, pode ser acompanhada pela resposta a determinadas necessidades de desenvolvimento. A escola não se pode alhear à procura que estas actividades sofrem fora dela: são os filmes de artes marciais, os

desenhos animados, o "Wrestling", etc. que vão estruturando o desenvolvimento mental das nossas crianças, frente ao silêncio escolar e, por vezes, familiar.

Se a escola tem necessidade de competir com outras "instituições" educativas, tem também responsabilidades que, a um professor atento, não passem despercebidas. Propõe-se, pois, que se pegue nos Desportos de Combate, estruturando uma actualização (prática concreta correctamente orientada) daquilo que ficaria apenas na virtualidade (filmes, imagens, sonhos, etc.).

### Sinais de Combate

*Jogamos e sabemos que jogamos. Portanto, e uma vez que o jogo é irracional, somos mais do que seres racionais*

HUIZINGA, J., *Homo Ludens*.

*Uma criança que não sabe jogar [...] será um adulto que não sabe pensar*

CHATEAU, J., *A Criança e o Jogo*.

*Se todo o desporto correctamente vivido é jogo, nem todo o jogo é desporto*

CABRAL, António, *Teoria do Jogo*.

O jogo de combate é um jogo de informação incompleta e sem estratégia óptima, de duas pessoas, e, dependendo dos casos, pode ser finito (termina ao fim de um número finito de jogadas) e de soma zero (se um ganha, o outro perde).

Uma das suas características é que, por um lado, toda a responsabilidade de interpretação do jogo é individual; por outro lado, a situação é aberta, isto é, não depende apenas da própria intervenção, mas de todo um diálogo corporal com o "outro". Permite, assim, uma canalização centrífuga da atenção do protagonista, rumo ao "outro", sem apelar de forma demasiado complexa à cooperação. É um autêntico comportamento de socialização adequado à segunda infância e uma introdução aos comportamentos cooperativos próprios do período seguinte.

Outra importante característica do jogo de combate é a de que é interpretado pelas crianças como um "faz-de-conta da luta real". Esta actividade, fulcro de expressões emocionais muito diversificadas, na vez de recalçadas, devem ser trabalhadas objectivamente. Lidar com uma situação em que a "agressão" do "outro" é

trabalhada ludicamente rumo ao autocontrolo, permite a vivência próxima de problemas socioafectivos diversos, como o da agressividade.

CABRAL<sup>3</sup> refere-nos que “o impulso lúdico visa o antagonismo [...]” e, tal como não há jogo sem afirmação de si, não há jogo sem um princípio de *agon*, sem antagonismo, sem aspiração à autoridade, à superioridade. Se um dos culmínios contraditórios da auto-afirmação é a autodestruição, outro será a hetero-destruição. O impulso lúdico, que leva à actividade e, do acto ao pensamento, permite o desenvolvimento individual, vai sendo motor da auto-afirmação em actividades diversas.

A socialização desta componente auto-afirmativa é feita à custa da autonomia e liberdade de luta, gerida numa perspectiva ludencial, simultaneamente com a introdução do conteúdo ético protagonizado pelo respeito pelo “outro”. Em perfeita coerência com a promoção de valores sociais actuais, este conteúdo ético deve ser explicitamente trabalhado em todas as situações de jogo dual, sociabilizando, nesse sentido, o impulso lúdico (o respeito pelo parceiro de luta).

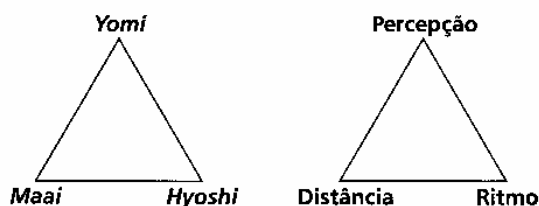
A área lúdica do jogo combate, em termos ludenciais simples, integra o próprio indivíduo, numa dinâmica afectiva, intelectual e volitiva, e, circunstancialmente, envolve um oponente, o adversário, e todo o espaço limitado por determinadas dimensões e conteúdos como as regras.

A partir daqui, desenvolve-se toda a estrutura do jogo de combate.

As suas regras podem permitir *tocar* no adversário, *imobilizá-lo* ou, num nível mais complexo, *projectá-lo* para o chão, fazer-lhe uma *chave* a uma articulação ou ainda fazer um *estrangulamento*.

Inerente às técnicas de resolução destas situações por um lado estão as adaptações estruturais do organismo aluno e por outro lado estão as variáveis a gerir pelo professor na tarefa (exercício) prescrita na aula.

Há três dimensões que caracterizam a maioria das tradicionais artes marciais e que sendo inerentes a todos os Desportos, evidenciamos-las nos Desportos de Combate:



*Ma* pretende exprimir “distância”, quer no sentido espacial como temporal, e o verbo *ai* “exprime um reencontro entre duas pessoas ou objectos”<sup>4</sup>. Assim, diz-nos este autor, *Maai* exprimirá um “[...] movimento de aproximação e afastamento entre pessoas ou objectos”<sup>5</sup>, movimento entendido num sentido espaço-temporal, pelo que podemos compreender, desde já, a intrínseca relação com a noção de *Hyoshi*, ao integrar dois tipos de movimentos: um em relação a si mesmo, e outro em relação ao adversário. Se *Maai* tem a ver com a distância espaço-temporal relativa (cu-eu/eu-outro), *Hyoshi* tem a ver com o estado de modificações sucessivas que o *Maai* vai tendo no desenrolar do jogo de combate dual.

Quando ambos os ritmos (*Hyoshi*) ou cadências estão concordantes, não há iniciativa explícita que frutifique em ataque eficaz, já que os movimentos dos protagonistas completam-se e evitam-se tal como se estivessem parados. Só quando se toma a iniciativa de criar um ritmo discordante, é que, ao se criar “desarmonia”, se torna possível o jogo, a vitória e a derrota.

*Yomi*, tradicionalmente e no Japão, refere-se à “arte de adivinhar e de prever o adversário [...] e compreende igualmente a arte de adivinhar e de prever as ideias, os pensamentos, as vontades e os desejos” (*ibidem*, p. 97 e 98). Para nós, *Yomi* tem a ver com a capacidade de perceber a situação, e especificamente, de ler as distâncias já referidas, e os ritmos da sua modificação, numa relação que ultrapassa a simplicidade de abordagem. Para sermos rigorosos, devemos subentender que, nestas dimensões, estão subjacentes estruturas biopsicossociais bem complexas. E se isto é inerente ao jogo dual de combate, deve ser solicitado em exercícios específicos durante as aulas de Educação Física.

O gestor das tarefas de exercício/treino características dos desportos de combate inclui nessa gestão os requisitos bioinformacionais (*Yomi* - percepção ou leitura da situação) ao salientar, por exemplo, que só se deve tocar na zona aberta, que se devem fazer forças desequilibradoras num plano vertical perpendicular ao plano vertical que passa pelos dois apoios de quem queremos desequilibrar, etc. Isto vai levar a que o aluno procure *percepcionar a informação* que lhe permita *decidir* mediante esse objectivo particular que medeia a estimulação/adaptação das estruturas implicadas.

A estrutura espacial é fundamental na gestão deste tipo de situações. Ninguém toca eficazmente no adversário se permanecer muito distante ou muito colado a ele, pelo que tem que se aproximar e afastar e evitar a aproximação e afastamento do adversário com mesmas

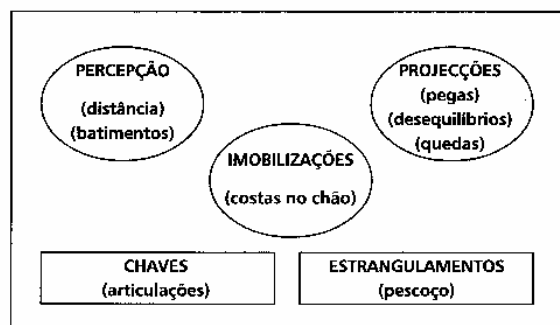
intensões. Tocar com a ponta do pau (jogo do pau) numa determinada parte do corpo do adversário implica ter uma distância adequada ao efeito; imobilizá-lo implica uma outra gestão da distância.

A estrutura temporal que marca o ritmo das aproximações e afastamentos, a velocidade das execuções, etc. é gerida no sentido de proporcionar uma estimulação inicialmente adequada pela diminuição da velocidade de execução, por exemplo.

### Situações Características

As situações características que identificamos e propomos para uma abordagem inicial aos desportos de combate estão representadas no quadro seguinte.

SITUAÇÕES CARACTERÍSTICAS DOS DESPORTOS DE COMBATE INERMES



### Os Toques

A regra que introdutoriamente consideramos como a muito importante<sup>6</sup> no jogo de combate é a regra do *controlo dos impactos* transmitidos ao "adversário" que é, na verdade, o companheiro de jogo. O jogo baseia-se na aproximação ou no toque com as superfícies de impacto virtual, que regulamentarmente são os pés e as mãos para o Karaté e outras modalidades similares, o que é diferente da realidade luta cujo objectivo é o impacto.

Para a criança, não se deve tratar de "bater" mas sim de *tocar* no seu companheiro de jogo, e existe explicitamente a diferença entre a realidade bater e a realidade tocar; é evidente o carácter *biplanar* já que esta realidade pode ser assumida simbolicamente como aquela. Quando combatem, são adversários, e a vitória, agonisticamente, pode simbolizar a morte do adversário<sup>7</sup>, representando, pois, esse papel, e a competição só existe enquanto o fazem; por outro lado, estão conscien-

tes que representam um papel e de que não são o papel representado, não são adversários reais.

Não valendo agarrar, temos uma *distância* característica entre os jogadores. Devido a esta distância, a *leitura da situação* é predominantemente visual, trabalhando a atenção e concentração na sua movimentação face à do seu adversário, que lhe tenta tocar e evita ser tocado. A manipulação activa e intencional da distância marca o *ritmo* do jogo.

A precisão do toque é a primeira função que tem que ser objectivada (direcção e sentido do impacto virtual), definindo a compreensão das técnicas de aproximação e percussão.

A guarda, enquanto atitude preparadora do ataque e da defesa, rendibilizadora, assim, de movimentos de aproximação e afastamento do adversário de luta, surge como aspecto importantíssimo para o apoio de todo o jogo. A guarda não se restringe a uma posição das mãos, antebraços, braços, pés, pernas, coxas, tronco e cabeça, mas assume importância ao nível mental (atenção/concentração).

### As Projecções

Aqui os *desequilíbrios* não se criam apenas pelo enquadramento face ao adversário e pela manipulação da distância. O *contacto corporal* permite uma outra exploração mais directamente manipuladora do desequilíbrio suficiente ao momento de entrada.

Manipular esse desequilíbrio directamente com o objectivo de projectar o adversário com as costas no chão pressupõe preparação da acção de projectar, tal como manipular o desequilíbrio pela gestão da distância com o objectivo de rentabilizar os virtuais impactos pressupõe preparação do soco ou pontapé.

A *pega*, enquanto atitude preparadora do ataque e da defesa, surge como elemento importante para a fundamentação do jogo. A pega não se restringe a um contacto entre as mãos e o corpo do adversário: desde os pés à cabeça e com apelo à atenção e concentração constantes (ler a situação) apelam a domínios de sensorialidade extremamente importantes.

Por outro lado, ser projectado em segurança implica, em primeiro lugar, materiais adequados (colchões de luta ou judo) e, em segundo lugar, uma abordagem coerente às *quedas*. A estimulação labiríntica deverá já ter sido feita individualmente (actividades gímnicas - enrolamentos, etc.), para que a queda por projecção surja com segurança.

## As Imobilizações

De uma distância “longa” com uma sensorialidade predominantemente visual e de outra “média” com contacto entre os membros superiores e o corpo, passamos a uma outra situação em que a distância é “curta” e a estimulação sensorial passa a ser predominantemente tactiloquinestésica: imobilizações/luta no chão.

O essencial das imobilizações depende do seu principal objectivo: manter as omoplatas do adversário junto do solo. Assim, o *controlo dos ombros* é fundamentador das imobilizações.

O ajustamento corporal em relação ao outro é importante no sentido do impedimento da fuga da imobilização. A *linha de gravidade* do imobilizador não deve cair no tronco do imobilizado já que ele utilizará esse factor para a rotação e saída da imobilização; por outro lado não deverão existir demasiadas *folgas* que deixem liberdade de rotação debaixo do imobilizador.

## As Chaves e Estrangulamentos

Neste trabalho não vamos abordar estes conteúdos já que carecem de maior controlo. Por razões de segurança deverão surgir apenas após diagnóstico de nível maturacional e de relacionamento entre os alunos suficiente para a sua abordagem.

Assim, apontaremos para o ensino secundário a introdução de tarefas referentes a este tipo de situações, desde que as anteriores tenham feito parte de abordagens no ensino básico.

### As situações pedagógicas a utilizar

As situações lúdicas que propomos para uma abordagem inicial à solicitação de estruturas onde temos mais dificuldade em chegar com outro tipo de jogos (mesmo que duais) são aquilo que denominaremos como **JOGOS DE COMBATE**.

Estes jogos vão surgindo com o sentido de ir estimulando parceralmente mas de forma coerente as estruturas biopsicosócioaxiológicas<sup>8</sup> dos alunos.

A estratégia de apresentação e progressão dependerá do escalão etário, da ausência ou presença de co-ensino e, fundamentalmente, dos objectivos fundamentais da aula.

Os jogos de toque, pela sua facilidade em relação

aos recursos utilizáveis, são os jogos a elogiar na abordagem aos desportos de combate.

Além da solicitação de qualidades como a velocidade segmentar, a coordenação, a precisão, a velocidade de reacção, etc., permitem solicitar a estrutura mental ao nível da atenção e concentração e, muito importante para nós, permitem a introdução simplificada do raciocínio tático-estratégico.

Em primeiro lugar, o aluno só toca no que está aberto (tal como só remata ou lança a bola sem defesa directo entre ele e o alvo). A seguir procurará o momento mais rentável para o ataque, o que não dependendo só de um dos intervenientes faz elevar o nível de atenção de estruturas de jogo simples para estruturas complexas. Da gestão simples da distância passa-se à manipulação da distância lendo o momento de entrada possível, ou seja, o momento de desequilíbrio do adversário que coincide em mim com um momento potencial de ataque.

Nos jogos de desequilíbrio também não vemos inicialmente infra-estruturas complexas. Para os jogos de imobilização deveremos procurar inicialmente que o chão seja seguro, sem necessidade exclusiva de colchões adequados.

Para as quedas torna-se adequada a utilização de colchões. Das quedas a partir dos jogos de desequilíbrio, culminar-se-á com as quedas fruto de projecções impossíveis de abordar sem equipamentos adequados.

## Jogos de distância

Os jogos de distância emergem como situações de apelo à gestão da distância e à escolha do momento de entrada já que o movimento humano caracteriza-se, pela sua bipedalidade, por ser um movimento sucessivo de desequilíbrios equilibradores. Encontrar o momento de desequilíbrio rentável à nossa entrada é encontrar o momento de entrada.

Deslocar-se de forma deslizante (sem saltar) mantendo os apoios afastados na direcção de movimentação e o centro de gravidade baixo pela flexão das articulações dos membros inferiores que potencia constantes extensões do e para o adversário directo, estimula bioenergeticamente os músculos implicados e fundamenta a consolidação técnica das várias formas de aproximação e afastamento pelo trabalho neuromuscular correctamente orientado.

Enquanto atacante, a sua atenção/concentração irá evoluindo das preocupações técnicas (deslocamentos sim-

ples para a frente e para trás) para preocupações profundamente táticas (procura do momento correcto para “entrar” no adversário); como defensor, ao tentar manter a distância que o atacante quebra permanentemente, estimula-se intermediamente as estruturas bioinformacionais, colocando a técnica em coerência com a tática simples.

## Jogos de toque

Complementando os jogos anteriores, solicitam, em primeiro lugar, a *leitura das zonas abertas* no corpo do adversário, para lá tocar e, simultaneamente, a coordenação dos movimentos para um “toque” preciso e eficaz. As zonas a abrir, por razões de segurança, serão: os ombros (mais tarde o rosto/cabeça), o peito, a barriga - para os ataques directos ou frontais - e as zonas laterais do tronco - para os ataques circulares ou laterais.

A *somação dos momentos parcelares* no sentido de acelerar todo o corpo na redução da distância rumo ao adversário, em coordenação com a aceleração da extremidade a contactar com a zona de contacto escolhida é importante; as *direcções* e o *sentido final* que a extremidade segmentar assume perante a zona corporal aberta escolhida para o toque é essencial ao diagnóstico técnico; enfim, a *precisão* (tocar onde se quer tocar) e o *controlo absoluto* do impacto surgem como funções a não descuidar. Tratam-se essencialmente de ataques únicos, ainda sem encadramentos e simulações que mais tarde surgirão.

A *defesa dos toques* virá consequentemente, tendo em atenção a direcção do ataque (directo ou circular) e, essencialmente o nível (alto, médio ou baixo), o que dará as defesas altas, as defesas médias e as defesas baixas. A seguir, na defesa, virá o domínio dos deslocamentos desrentabilizadores dos impactos do adversário que, a um nível mais complexo de leitura da situação, culminará na *esquiva*.

Enfim, o *contra-ataque* que se insere no âmbito dos ataques com a vantagem de ser uma situação clara de aproveitamento do “desequilíbrio” provocado pela movimentação de ataque (falhado por simples erro ou por êxito defensivo) do adversário - daí a importância de introduzir desde o início a noção de que vou abrir uma zona determinada para que ele acredite que me pode atacar, o que pressupõe que o ataque surge essencialmente à zona mais aberta, ou seja, mais desprotegida.

## Jogos de desequilíbrio

Os jogos de desequilíbrio pela manipulação corporal surgem como situações fundamentadoras do conhecimento das situações de equilíbrio/desequilíbrio corporal em função das posições assumidas e, assim, lidas.

A consciencialização das potencialidades de equilíbrio/desequilíbrio perante determinadas posições é fundamentadora da leitura dos momentos e direcções de entrada na guarda adversária.

As forças exercidas sobre o centro de gravidade do adversário através de vínculos diversos (do mão com mão à pega mais complexa) tendem a resultar em direcções com uma componente horizontal que passe no plano vertical perpendicular ao plano vertical definido pelos dois apoios do adversário. Deste modo potenciaremos o deslocamento de um dos apoios do adversário para que recupere o equilíbrio.

Com estes jogos surgem as quedas simples, não fruto de projecções complexas, mas apenas de desequilíbrios, pelo simples facto de “não valer mexer os pés”.

A queda poderá ser feita atrás, ao lado e à frente (com ou sem enrolamento). Nunca se deverá cair em “prancha”, mas tender a oferecer sucessivamente superfícies de contacto ao solo que vão diminuindo gradualmente a energia cinética com que se vai animado. Após a sensação de desequilíbrio atrás ou ao lado, deverá acontecer a rápida flexão dos joelhos de forma a aproximar as nádegas do solo, enrolando o tronco com a sua flexão e da cabeça. O batimento de um ou dos dois membros superiores que no momento final aumentam as superfícies de contacto com o solo e, assim, diminuem a pressão exercida em cada um dos pontos de contacto deve ser treinado adequadamente. Nos desequilíbrios à frente, dever-se-á tender a fazer a queda com enrolamento e só em caso extremo é que se fará a queda directa que põe em risco de contacto com o solo as zonas frontais do corpo (menos protegidas).

Esta queda implica o contacto simultâneo das palmas das mãos e antebraços com o solo, amortecendo a queda por movimentos flexores dos cotovelos e extensores dos ombros. As mãos deverão posicionar-se de forma a protegerem a face em caso de contacto provável com o solo e os joelhos e tronco dever-se-ão manter em extensão afastando o abdómen e membros inferiores do contacto com o chão ficando apenas as pontas dos pés e os antebraços/mãos em contacto com o solo.

## Jogos de imobilização

Os jogos de imobilização caracterizam-se pelo grande contacto corporal entre os intervenientes mas não permitem que surjam pancadas provocadas pela aceleração das extremidades segmentares como é o caso dos jogos de toque.

É de elogiar a sua introdução nos casos em que não conhecermos os comportamentos normais dos alunos em situações lúdicas de jogo dual. As regras que inicialmente poderão ser restritivas<sup>9</sup> serão um instrumento essencial para essa introdução. À medida que se vai evoluindo nos problemas axiológicos de respeito mútuo pela integridade física do parceiro de jogo, as situações podem complexificar-se.

A atenção de quem imobiliza deve focar-se preponderantemente na cintura escapular do adversário (ombros) e não nos braços, pernas ou parte inferior do tronco. Para que a linha de gravidade não caia perto da linha média do corpo do adversário, o imobilizador deverá colocar-se com o tronco na perpendicular em relação ao tronco imobilizado. Os membros inferiores, mediante contacto do tronco frontal ou lateral, tendem a afastar-se um do outro, com os pés em contacto permanente com o solo, e potenciando os deslocamentos necessários ao ajustamento constante face à movimentação adversária.

Quem está a ser imobilizado procura as folgas existentes para rodar por baixo do imobilizador ou, no caso de não existirem, procura criá-las movimentando-se constantemente. Procura, por outro lado fazer rolar o imobilizador para o lado oposto ao da sua posição, aproximando-se da sua linha de gravidade.

Mais à frente, da imobilização passa-se à situação de procura de imobilização, ou seja, em situação ventral ou de quatro apoios, por exemplo, o atacante procura fazer rodar o defesa para a posição de imobilização (de costas no chão).

Por fim, o que procura a imobilização ou o imobilizador procuram também fazer uma chave ou um estrangulamento ao adversário.

É nossa opinião de que estas situações só deverão surgir após os trabalhos promovidos pelos jogos anteriores.

## Jogos de saudação

LOUKA<sup>10</sup> (1190, p. 15) realça o facto de que existe uma sensibilidade generalizada para com as noções fun-

damentais de respeito, de rigor, de mestria e de coragem, e, quanto a ele, o elemento ético é fundamental ao Karaté e outros Desportos de Combate.

Sendo as actividades marciais sempre muito ligadas à morte, principalmente nas suas formas mais abruptas e disruptivas, e sendo essa morte profundamente ligada ao acaso, ao destino, sempre se ligaram, culturalmente, a uma realidade onde se procura exercitar “um poder transcendente que o domine”<sup>11</sup>. Naturalmente que, ligada à “desordem” inerente ao acaso, existe a tentativa de impor uma determinada ordem. A importância tradicional dada à ética, está, a nosso entender, profundamente ligada a este problema.

A saudação, comum nas artes marciais, simboliza, em certa medida, o “homem arcaico” de Mircea ELIADE<sup>12</sup>, na sua procura de liberdade face ao desencanto histórico do “homem moderno”. No entanto, e em coerência com a nova antropologia, não consideramos ilusória a liberdade de fazer história, pois, ao contrário do que ELIADE afirmou<sup>13</sup>, há um sentido de ultrapassagem da condição de Homem limitado. Reformulam-se os limites esporádicos, e criam-se limites mais vastos: é a isto que chamamos a transcendência da actualidade, rumo à virtualidade.

Esse espaço, o de saudação, tem o sentido, de situar, de continuar o “homem arcaico”, mas não de uma forma estática. A seguir, a prática do jogo, como situação mais ou menos mimética, mais ou menos agonística, permitirá uma expressão mais ou menos inovadora, mais ou menos criativa. Sem dúvida que consideramos que a actualização, a incorporação do presente-passado, é condição essencial à transcendência.

Na sociedade infantil dos pré-pubertários existe, naturalmente, todo um cerimonial preparatório do jogo, contendo “rituais, fórmulas sacramentais, contagens cabalísticas infantis, que, como e com as regras, se transmitem por tradição oral dos mais velhos aos mais novos, e que põe em destaque uma das características das sociedades infantis: o seu formalismo”<sup>14</sup>.

A criança gosta de ordem, precisa de se actualizar para que possa aproveitar os momentos de transcendência que lhes surgem na aula de Karaté. A saudação é, pois, um espaço de ordem onde ela participa com gosto.

Mas a saudação inicial e final, na aula de “artes marciais”, têm um significado, tal como o tem a saudação ao parceiro de jogo, ao adversário. Quanto a nós, o que as une é o sentimento de *respeito*, e o que as diferencia é o sujeito visado. No início e no fim da aula são, primeiro, os mestres antigos e mais velhos, é, depois, o mestre actual e,

VII

por fim, são os próprios companheiros de aula; no combate, é o companheiro de treino, ou o adversário. O seu significado, o seu valor, deve ser transmitido às crianças.

A imagem que têm do adulto é, normalmente, lisonjeadora. Convém que vão desenvolvendo a imagem do "outro" com o mesmo sentimento de respeito, pois é na infância que se desenvolve essa imagem.

Na Educação Física o sentido de respeito é sempre vinculado pela saudação ao parceiro de jogo<sup>15</sup>. Mais do que isso, não consideramos necessário.

É importante que a aula tenha os seus momentos marcantes de início e de fim, ou seja, os seus "rituais de saudação". Assim, o professor marca o início das actividades que cortam com as actividades anteriores (chamada; todos sentados no banco ou no chão, etc.). No fim da aula, também deve existir este momento.

### Enquadramento final

Queremos evidenciar claramente que as técnicas surgem sempre significadas tacticamente e nunca numa perspectiva exclusivamente antológica (esta, mais aquela, mais a outra...). Este é o fundamento essencial que, se por um lado não pode desculpar o défice de compreensão técnica em tais modalidades (como em outras), também não deve levar ao reducionismo já referido.

As situações de desportos de combate, como se notou, não são abordagens técnicas restritas. São, essencialmente, situações lúdicas onde emergirão as técnicas que irão sendo consolidadas de forma mais ou menos pertinente mediante o aprofundamento dos conhecimentos do docente.

Em termos gerais, a exploração estratégico-motora em jogo de combate parte de determinados conteúdos individuais dos protagonistas. A percepção da situação vai-se acentuando no essencial, por largar o acessório, o indivíduo vai encontrando a sua distância e o seu ritmo próprio, por largar determinantes inadequadas. Pressupõe-se uma falsificabilidade de determinados comportamentos e decisões que vão levando à emergência de comportamentos mais próprios e adequados, sem a certeza absoluta do seu carácter adequado nas situações futuras, mas com a segurança da iniciação ao raciocínio hipotético-dedutivo.

Noutro nível, fica assente uma crítica operacional à forma como surgem descritos os programas de Luta, Judo e Jogo do Pau. Esta nossa proposta assenta claramente

numa visão holística dos desportos de combate que consideramos muito mais operacional do que as segmentarmente referidas pelos programas actuais analisados em artigo anterior, quer pela simplicidade, quer pela característica eclética muito mais adequada.

<sup>1</sup> CABRAL, António (1990), *Teoria do Jogo*, "Pedagogia - n.º 16", Lisboa, Editorial Notícias, p. 70.

<sup>2</sup> Também referidos como "artes marciais", "artes de combate", "actividades físico-desportivas de combate". Sobre este assunto, ver: do autor, "O Desenvolvimento do Karaté Nacional (A Tensão entre "Arte Marcial" e "Desporto de Combate")", *Bushido - Artes Marciais e Desportos de Combate*, Lisboa, n.º 22, Outubro de 19, p. 22; de LIMA, António, "Desportos de Combate - Contributo Terminológico e Sistematização das Actividades", *Horizonte*, Lisboa, vol. VII, n.º 40, Nov-Dez, 1990, pp. 119-125.

<sup>3</sup> CABRAL, António (1990), *Teoria do Jogo*, "Pedagogia - n.º 16", Lisboa, Editorial Notícias, p. 70.

<sup>4</sup> TOKITSU, Kenji (1979), *La Voie du Karaté - Pour Une Théorie des Arts Martiaux Japonais*, Paris, Editions du Seuil, p. 65.

<sup>5</sup> *Ibidem*, p. 66.

<sup>6</sup> Está inerente uma escala de valores que faz apelo ao respeito total pelo outro.

<sup>7</sup> É este o sentido do *ippon* (ponto) na pontuação de Karaté: pressupõe que no caso de o movimento não ser controlado (princípio do *sun dome*) ele levaria à morte do adversário; hoje, com a modificação das regras existe a tendência para perder este sentido. Ver, sobre o assunto: "O 'Ippon' no Karaté (Análise Geral da Pontuação na Prova de Kumité)", *Bushido - Artes Marciais e Desportos de Combate*, Lisboa, n.º 13, 16, 17 e 18, Jan. 90, Abr. 90, Maio 90 e Jun. 90.

<sup>8</sup> O axiológico que Sílvia Lima nos propõe, direcciona a nossa atenção para o treino com valores de respeito pela integridade física do companheiro de luta. Por exemplo: sem agarrar e utilizando principalmente o tronco, vamos tentar imobilizar o nosso parceiro de jogo deixando-o ficar com as costas no chão o maior tempo possível; quem está por baixo tenta sair sem utilizar as mãos.

<sup>9</sup> LOUKA, Jean-Pierre (1990), "Que Faire Pour le Karaté du 3e Millinaire?", p. 15, *Dojo Arts Martiaux*, Paris, SIAM, pp. 10-19.

<sup>10</sup> SANTOS, Eduardo J. (1989), "A Análise Psicológica do Acaso", p. 141, *Psicologica*, Coimbra, FPCEC, n.º 2, pp. 137-144.

<sup>11</sup> EL JADE, Mircea (1985), *O Mito do Eterno Retorno*, "Perspectivas do Homeru - n.º 5", Lisboa, Edições 70, Trad. de Manuela Torres (1969 - original), pp. 160-174.

<sup>12</sup> *Ibidem*, p. 169.

<sup>13</sup> REYMOND-RIVIER, Berthe (trad.: 1983), *O Desenvolvimento Social da Criança e do Adolescente*, "Universidade Nova", Lisboa, Aster, Trad. de Manuel Gonçalves, p. 108.

<sup>14</sup> Sempre que se nota um comportamento menos respeitador face ao companheiro de jogo, a nossa intervenção pedagógica poderá iniciar-se pela questão: "João... não fizeste a saudação?...". Fazer a saudação é essencialmente combinar mutuamente respeitar as regras individualmente aceites.

ABEL A. FIGUEIREDO

Licenciado em Educação Física, Ramo de Desporto  
(Desportos de Combate), ISEF-UTL  
Mestre em Ciências da Educação, Metodologia da  
Educação Física, FMH-UTL  
Professor na Área de Educação Física da FSE de  
Viscu