

JIU-JITSU BRASILEIRO E VALE-TUDO: o uso de novas tecnologias no ensino de Lutas e Artes Marciais

Fabiano Filier Cazetto¹

Resumo

Este estudo é um relato de experiência sobre o ensino de Jiu-Jitsu Brasileiro e Vale-Tudo. Em 2010 foi usada tecnologia digital em academia de artes marciais. O grupo de estudantes era de adolescentes com idades entre 16 e 18 anos. Os instrumentos usados foram listados para reflexão apenas alguns meses depois das aulas. Correio Eletrônico, Vídeo Digital, Youtube®, Orkut® e Skype® parecem ser viáveis e úteis no ensino de artes marciais. Novas tecnologias devem ser usadas para planejar e aplicar conteúdos de Educação Física.

Palavras-Chaves: Jiu-Jitsu; Lutas e Artes Marciais; Tecnologias.

Abstract

This study is an experience relate about Brazilian Jiu-Jitsu and MMA teaching. In 2010 there has been used digital technology in martial arts gym. The students group were teenagers aging between 16 and 18 years old. The instruments used have been listed for reflections just a few months after the classes. Electronic Mail, Digital Video, Youtube®, Orkut® and Skype® seems to be viable and helpful in martial arts teaching. New technology should be used for planning and applying physical education contents.

Key-Words: Jiu-Jitsu; Martial Arts; Technology.

¹ Licenciado em Educação Física (FEF-Unicamp). Mestre em Educação Física (FEF-Unicamp). Faixa Preta Segundo Dan de Judô. Faixa preta de Jiu-Jitsu brasileiro. Contato: fabianocazetto@yahoo.com.br.

Introdução

O Jiu-Jitsu brasileiro e o Vale-Tudo são práticas sociais que vem ganhando popularidade na sociedade Brasileira e ao redor do mundo. Neste trabalho será relatada uma experiência pedagógica vivenciada no ano de 2010, que lançou mão de tecnologias digitais no ensino de Lutas e Artes Marciais no âmbito de academia.

O Jiu-Jitsu chega ao Brasil através da migração japonesa, porém com o passar dos anos foi adquirindo formatos e significados próprios, sendo reconhecido hoje ao redor do mundo como Jiu-Jitsu Brasileiro. Segundo a Confederação Brasileira de Jiu-Jitsu (2010) essa prática foi trazida por Mitsuyo Maeda, também conhecido como Conde Koma. As raízes do Jiu-Jitsu brasileiro estão relacionadas ao Japão do século XX, sendo que já existia no neste país há séculos e poderia ter raízes ainda mais longínquas na Índia (GRACIE; GRACIE; DANAHAN, 2001).

Para Almeida, Moraes e Oliveira (2008) o termo Mixed Marcial Arts (MMA) corresponde à denominação mais recente da prática corporal que mundialmente ficou conhecida como Vale-Tudo, prática caracterizado pelo emprego de técnicas corporais oriundas de diversas artes marciais, tais como

o Jiu-Jitsu, o Boxe, o Kickboxe, o Muay Thai, a Luta Greco-Romana, o Kung-Fu, etc.

No mundo todo o Jiu-Jitsu Brasileiro vem sendo sempre fortemente relacionado ao Vale-Tudo. Foi nos anos 90 que competições de MMA com poucas regras e colocando frente a frente lutadores de diferentes estilos começou nos EUA, embora essas disputas já acontecessem há anos na América do Sul (GRACIE; GRACIE; DANAHAN, 2001). Esses eventos são citados no Jiu-Jitsu e também no Judô, Calleja (1981) descreve as primeiras regras das lutas de desafio realizadas no Brasil em ringues por intermédio da Federação de Pugilismo.

Apesar de suas raízes estrangeiras a “modalidade” tomou forma e se popularizou internacionalmente como uma prática brasileira, principalmente através da família Gracie. Segundo a Confederação Brasileira de Jiu-Jitsu (2010) Gastão Gracie patriarca de uma família de imigrantes escoceses se tornou amigo de Conde Koma e ensinou ao seu filho mais velho, Carlos Gracie durante 2 a 4 anos. Após passar por Minas Gerais e São Paulo Carlos Gracie finalmente se instala no Rio de Janeiro para ensinar Jiu-Jitsu (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE JIU-JITSU ESPORTIVO, 2010).

Materiais e Métodos

No ano de 2010 foi construída uma proposta pedagógica para o ensino do Jiu-Jitsu e do Vale-Tudo para um grupo de adolescentes. Transcorrido certo tempo de docência percebeu-se que essas experiências possuíam um valor impar para a área, particularmente por representarem modalidades pouco tratadas pela literatura científica e raramente abordadas em âmbito escolar.

Organizou-se assim um relato baseado na listagem das tecnologias utilizadas. Optou-se inicialmente por apresentar esses resultados na forma de tabela contendo a tecnologia utilizada e o objetivo do uso da mesma. Após essa apresentação sintética descreveu-se cada uma das tecnologias procurando refletir sobre suas vantagens, desvantagens e viabilidade ao mesmo tempo em que se apresentava um breve histórico de seu uso.

O pequeno espaço cronológico decorrido entre a experiência e seu posterior relato faz com que os dados sejam confiáveis e detalhados, porém é necessário ressaltar que um maior distanciamento poderia resultar em uma melhor reflexão sobre a experiência vivida.

Resultados e Discussão

Logo no começo do ano letivo de 2010 houve, por parte dos

alunos de uma escola particular, um série de indagações sobre modalidades de Lutas e Artes Marciais. Tratava-se de uma classe de terceiro do ensino médio que já havia tido algumas experiências prévias com o conteúdo na escola dois anos antes.

O contexto social era de uma escola particular de uma cidade do interior de São Paulo, na região metropolitana de Campinas. Tal escola possuía aproximadamente 2500 alunos atendendo desde a Educação Infantil até o Ensino Médio a pessoas de classe social bastante favorecida.

Nesta escola o conteúdo de lutas e artes marciais não era trabalhado, mesmo com insistentes pedidos dos alunos não foi possível incluir o conteúdo. Nesta situação os alunos procuraram o professor e contrataram aulas externas fora do contexto da escola em uma academia. Devido à distância foi necessário aos alunos contratarem também um serviço de transporte.

A turma era totalmente constituída por meninos que tinham idades entre 16 e 18 anos, alguns deles já tinha tido experiências anteriores em uma ou mais artes. Suas experiências prévias eram heterogenias e vividas em diferentes momentos de suas vidas.

Inicialmente se interessaram pelo projeto aproximadamente 15 alunos, a curiosidade deles havia

surgido por eventos de espetáculos assistidos na televisão e internet, além disso, naquele ano houve a abertura de uma academia na cidade com a modalidade de MMA.

Existia no grupo desde o princípio um prazer e uma curiosidade intrínseca à prática que já vinham consumindo de forma passiva como expectadores. A opção por essa prática não tinha qualquer ligação com opções profissionais,

como atleta, e tão pouco com à ambições esportivas, ainda que mais tarde tenha surgido um sub grupo com tais curiosidades.

A tabela abaixo contém um conjunto de tecnologias que foram utilizadas durante um semestre letivo. Na primeira coluna são descritos os nomes ou marcas das tecnologias e na segunda são destacados objetivos para sua utilização.

Tabela 1 – Tecnologia e seus objetivos.

Tecnologia	Objetivo
Correio Eletrônico (E-Mail)	Planejamento Participativo
	Envio de Plano de Aula
	Planejamento Contínuo
	Comunicação Extra-Classe
Vídeo Digital	Material Didático
	Recordações Pessoais
Youtube®	Indicação de Vídeos
Orkut®	Registro
Skype®	Aplicação do Conhecimento

1. Correio Eletrônico (E-mail)

Um bom projeto pedagógico deve contar com um bom planejamento. O uso de novas tecnologias possibilitou uma grande participação dos alunos na construção do planejamento resultando em maior coerência entre as expectativas dos alunos e as aulas.

Cassany (2000, p.01) afirma que: “La invención de la escritura hace

3.000 años ensanchó las prestaciones del habla y supuso avances incuestionables en el devenir humano.”

Embora hoje as tecnologias digitais transcendam a escrita e esta já seja feita através de ferramentas muito mais avançadas do que o lápis além de registrada em instrumentos muito mais poderosos do que o papel ainda é comum a construção de uma Educação Física no Brasil pré-histórica: antes da escrita.

Entendendo a escrita como um patrimônio inquestionável dos seres humanos e o planejamento como uma ferramenta fundamental do profissional de Educação Física iniciou-se o projeto com um planejamento participativo feito através de questões enviadas e respondidas via correio eletrônico.

Cassany (2000, p.01) discute a importância dos meios de comunicação para a história do homem:

Algunos de los cimientos más significativos de nuestra civilización clavan sus raíces en la escritura: el nacimiento y la expansión del comercio, la consolidación de la democracia como sistema político, o la construcción del paradigma tecnicocientífico como explicación más plausible y unánime de la realidad (con su empirismo, búsqueda de objetividad y precisión, razonamiento lógico). Del mismo modo, el desarrollo en el siglo XX de las tecnologías del habla (telégrafo, telefonía, etc.) y de los medios de comunicación de masas (radio, periodismo, televisión, etc.) tuvo una influencia indiscutible en los procesos de interacción (intercambio, colonización cultural, dominación política, etc.) y globalización de las distintas comunidades humanas.

Partindo do pressuposto de que o registro e a escrita poderiam e deveriam ser ferramentas necessárias, relevantes e pertinentes para o ensino que qualquer prática social relacionada à Educação Física as ferramentas de correio eletrônico foram constantemente utilizadas.

Além do planejamento participativo inicial também se manteve constantes ajustes de conteúdos ou de métodos através de planejamento contínuo. Antes de cada aula os alunos recebiam o plano de aula e podiam fazer sugestões e comentários.

2. Vídeo Digital

O registro e o material didático nunca foram ferramentas comuns nas mais diversas áreas da Educação Física. A maior parte dos conteúdos e dos elementos significativos que merecem registros não tem uma natureza facilmente registrável na forma escrita.

Hoje, sem a necessidade de investimentos exorbitantes, é possível realizar gravações em vídeo possibilitando o registro em aula e a produção conjunta de material didático.

Durante as aulas as explicações eram filmadas e em seu formato digital eram facilmente compartilhadas entre os alunos. Além desse conteúdo mais formal

também se aproveitava essa tecnologia para registrar momentos que tivessem algum significado afetivo para os alunos, registrando assim recordações pessoais.

3. Youtube®

As tradições de ensino das Lutas e das Artes Marciais se constituem em um patrimônio cultural valiosíssimo. As artes de guerra se constituíram de mecanismos de treinamento para a sobrevivência do homem contra o próprio homem que diferia fundamentalmente da guerra em si por ser praticado com o amigo e não com o inimigo.

O acesso ao conhecimento sobre essas técnicas segue uma tradição de mestre para discípulo. Obedecendo, muitas vezes, rígidas normas de conduta, ética e forma. Atualmente a democratização de vídeos pela internet em sites especializados nesta tecnologia abala fortemente essas tradições.

En el mundo de los medios audiovisuales hay una estimulación hacia la observación de videos, filmes y televisión, lo cual produce tres beneficios cognitivos: avance en las habilidades de alfabetización visual (que es diferente a la alfabetización para el texto escrito), mejor aprovechamiento de la información en general, y

mejor adquisición de información de acción (deportes, imágenes sobre experiencias científicas, etc.). (TRAHTEMBERG, 2000, grifo meu)

A ordem, a velocidade e a profundidade de transmissão do conhecimento sempre contou com forte tutela do mestre. Durante muitos anos o material didático em muitas artes marciais inexistia. Outras vezes se constituía de cópias de gravuras habilmente desenhadas por mestres ou discípulos das quais se tentava decifrar o significado. Mais grave ainda pensar que no âmbito escolar isso muitas vezes podia ser ainda até mais frequente.

Hoje no mundo áudio visual os alunos tem uma infinidade de possibilidade de acessos a vídeos contendo inúmeros conhecimentos sobre diversas artes marciais.

Durante o processo os alunos sempre enviam vídeos, curiosos e eufóricos por conhecimento. Era necessário ao professor habilidade e flexibilidade em lidar com esse novo desafio, as informações estavam ali disponíveis aos alunos, cabendo ao professor transformá-las em conhecimento.

Outra ferramenta interessante era a utilização da indicação de filmes, fora do horário de aula, que envolvessem dilemas corriqueiros do mundo das lutas e artes marciais.

4. Orkut®

Os professores na América Latina costumam vir de classes sociais mais pobres, sendo assim tiveram em suas vidas menos contato com tecnologias mais caras e avançada, dessa maneira muitas vezes o aluno tem maior domínio sobre muitas ferramentas que hoje são de mais fácil acesso do que os professores (TRAHTEMBERG, 2000).

Nas aulas eram enviados resumos com os conteúdos na forma de revisão, porém a ferramenta utilizada pelo professor (correio eletrônico) já era ultrapassada e obsoleta no cotidiano de muitos alunos. Preferiam outras ferramentas, entre elas o Orkut®, através dele os alunos criaram comunidades e “traduziam” os conteúdos para a sua linguagem.

A importância dessa experiência está em perceber que os alunos têm um conjunto valioso de conhecimentos. Muitas vezes os alunos têm domínio sobre ferramentas que o professor não tem. Não aproveitar o conhecimento dos alunos é um grande desperdício pedagógico.

5. Skype®

Desfrutar do espetáculo esportivo no caso específico das Lutas e Artes Marciais é uma possibilidade

negada aos alunos que são cerceados desse conteúdo na Educação Física escolar.

Após adquirirem conhecimento sobre o Jiu-Jitsu e sobre o Vale-Tudo os alunos ampliaram suas possibilidades de aproveitar o espetáculo esportivo. Por iniciativa própria eles se “reuniam” no espaço virtual para assistirem “juntos” eventos transmitidos para o mundo todo. Nestes momentos podiam partilhar opiniões, sentimentos, expectativas.

Conteúdos significativos para os alunos fazem com que ocorram atividades extraclasse muitas vezes consideradas inviáveis em muitos projetos pedagógicos.

Considerações Finais

As tecnologias digitais vêm mudando e ainda mudarão muito o mundo, a formação de indivíduos não fica a parte desse cenário. Este relato de experiência ilustra bem a diversidade de conteúdo, mostrando como práticas pouco exploradas na Educação Física estão presentes no cotidiano dos alunos e como as tecnologias podem ser utilizadas neste cenário.

O uso de tecnologias como Correio Eletrônico, Vídeo Digital, Youtube®, Orkut® e Skype® parecem ser viáveis e úteis no ensino de artes marciais. Novas

tecnologias devem ser usadas para planejar e aplicar conteúdos de Educação Física.

Referências

- ALMEIDA, F.Q.; MORAES, C. E. A.; OLIVEIRA, S. T. Tornando-se lutador(a): forja identitária entre praticantes de Mixed Martial Arts (MMA) em academias da cidade de Vila Velha (ES). In: **Cadernos Unifoa**. Florianópolis, ago, 2008. Disponível em: <http://www.fazendogenero8.ufsc.br/sts/ST67/Almeida-Moraes-Oliveira_67.pdf>. Acesso em: 15 set. 2010.
- CALLEJA, C. C. **Contribuição para o estudo e interpretação das regras internacionais de judô**. 1981. 2 v. Tese (Doutorado) - Usp, São Paulo, 1981.
- CASSANY, D. De lo analógico a lo digital. El futuro de la enseñanza de la composición. In: **Revista Latinoamericana de lectura**. N. 21, 2000. Disponível em: <http://bwpsummerinstitute.edublogs.org/files/2010/09/tec6_dcassany.pdf>. Acesso em: 15 set. 2010.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE JIU-JITSU ESPORTIVO. **História do Jiu-Jitsu**. São Paulo. Disponível em: <http://www.cbjje.com.br/jiujitsu_historia.php>. Acesso em: 7 set. 2010.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE JIU-JITSU. **História do Jiu-Jitsu**. Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://www.cbjj.com.br/hjj.htm>>. Acesso em: 7 set. 2010.
- GRACIE, R.; GRACIE, R.; DANAHER, J. **Brasilian Jiu-Jitsu: Theory and Technique**. Montpellier: Citie Press, 2001.
- TRAHTEMBERG, L. El impacto previsible de las nuevas tecnologías en la enseñanza y la organización escolar. In: **Revista Ibero-Americana de Educación**. N24, set-dez, p. 37-62, 2010. Disponível em: <<http://www.rieoei.org/rie24a02.PDF>>. Acesso em: 15 set. 2010.

Recebido: julho/2010.

Aprovado: outubro/2010.