

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E DANÇA

Daniel de Oliveira Berto

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM NO ENSINO DO KUNG FU

Porto Alegre

2023

CIP - Catalogação na Publicação

Berto, Daniel
AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM NO ENSINO DO KUNG FU /
Daniel Berto. -- 2023.
68 f.
Orientador: Thiago Leonardi.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Escola de
Educação Física, Licenciatura em Educação Física,
Porto Alegre, BR-RS, 2023.

1. Kung Fu. 2. Wushu. 3. Avaliação de aprendizagem.
4. Pedagogia do esporte. 5. ensino de artes marciais.
I. Leonardi, Thiago, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Daniel de Oliveira Berto

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM NO ENSINO DO KUNG FU

Monografia apresentada para o Trabalho de Conclusão de Curso, exigência final para titulação de Licenciado em Educação Física na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Thiago José Leonardi

Porto Alegre

2023

FOLHA DE APROVAÇÃO

Daniel de Oliveira Berto

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM NO ENSINO DO KUNG FU

Aprovado em 31 de Março de 2023

BANCA EXAMINADORA

Prof. Doutora Raquel da Silveira - UFRGS

Orientador: Prof. Doutor Thiago José Leonardi

RESUMO

Os esportes de combate fazem parte da vivência de muitas pessoas tanto no ambiente escolar, sendo parte do currículo da educação física, como fora, em academias e escolas especializadas das mais diversas artes marciais. O desenvolvimento de aulas de qualidade passam por um planejamento adequado, e do estudo dos processos de ensino e aprendizagem do aluno. Assim, além do conhecimento técnico do que se pretende ensinar, é necessário também conhecimento pedagógico. Mais do que isso, ensinar esporte atualmente, abrange o conhecimento de diversas áreas de estudos que são aplicadas ao esporte como fenômeno complexo e multifacetado, como por exemplo, a biomecânica, fisiologia, psicologia, nutrição e a pedagogia. A pedagogia do esporte (PE) é uma das ciências do esporte que estudam o esporte e contribuem para seu desenvolvimento. A PE aborda os processos de ensino, vivência, aprendizagem e treinamento do esporte, estudando o fenômeno esportivo na prática, e auxiliando na organização, sistematização, aplicação e avaliação do processo de aprendizagem do aluno (GALATTI, *et.al.*, 2014).

Por outro lado, artes marciais tradicionais foram desenvolvidas em paralelo com o desenvolvimento do esporte, e suas metodologias de ensino são baseadas em métodos tradicionais que não passaram pelo mesmo desenvolvimento científico que outras modalidades. O presente trabalho tem como objetivo estudar maneiras de avaliar a aprendizagem do aluno no contexto do ensino do Kung Fu. O Kung Fu é uma arte marcial chinesa, e seu aspecto tradicional remete ao processo de ensino que é realizado na forma de um legado, que é transmitido de professor para aluno. Apesar disso, é um esporte de combate, e assim como outras modalidades tem muito a se desenvolver com a aplicação das teorias da pedagogia do esporte.

Para abordar esse tema foi feita uma revisão da literatura sobre avaliação de aprendizagem e de todo o processo de ensino do esporte do qual a avaliação deve fazer parte. Desenvolvemos paralelos sobre todo o processo de planejamento, organização, sistematização, aplicação e avaliação dentro do contexto do ensino do Kung Fu, para que, utilizando das teorias mais recentes para o ensino do esporte, trazer reflexões sobre o ensino do Kung Fu.

Por fim, esboçamos caminhos para criar um tipo de avaliação que abrangesse os diferentes aspectos do Kung Fu, como arte marcial e esporte de combate. Buscamos uma avaliação que fosse autêntica com o que se ensina, uma vez que traçamos a necessidade de um ensino que desenvolva o aluno de forma integral, passando por todos os referenciais da pedagogia do esporte, e preocupada com aspectos cognitivos, físicos e sócio afetivos. Além disso, é necessária uma avaliação que analisa o desenvolvimento técnico, tático, e estratégico do aluno e proporcione vivências dentro do contexto do combate, mas de forma segura e convidativa. E por fim, e principalmente, que proporciona um momento de feedback para aluno, e que seja parte do processo de aprendizagem, auxiliando professor e aluno a fazer ajustes e dar atenção aos pontos defasados.

ABSTRACT

Combat sports are part of the experience of many people both in the school environment, being part of the physical education curriculum, and outside, in gyms and specialized schools of the most diverse martial arts. The development of quality classes requires adequate planning and a study of the student's teaching and learning processes. Thus, in addition to technical knowledge of what is intended to be taught, pedagogical knowledge is also necessary. More than that, teaching sport currently encompasses the knowledge of several areas of knowledge that are applied to sport as a complex and multifaceted phenomenon, such as biomechanics, physiology, psychology, nutrition and pedagogy. Sport pedagogy (SP) is one of the sports sciences that study sport and contribute to its development. PE addresses the processes of teaching, experiencing, learning and training sports, studying the sporting phenomenon in practice, and assisting in the organization, systematization, application and evaluation of the student's learning process (GALATTI, et.al., 2014).

On the other hand, traditional martial arts were developed in parallel with the development of sport, and their teaching methodologies are based on traditional methods that have not gone through the same scientific development as other modalities. This work aims to study ways to evaluate student learning in the context of Kung Fu teaching. Kung Fu is a Chinese martial art, and its traditional aspect refers to the teaching process that is carried out in the form of a legacy, which is transmitted from teacher to student. Despite this, it is a combat sport, and like other modalities, it has much to develop with the application of sports pedagogy theories.

To address this issue, a review of the literature on learning assessment and the entire sport teaching process of which assessment should be a part was carried out. We developed parallels on the entire process of planning, organization, systematization, application and evaluation within the context of Kung Fu teaching, so that, using the most recent theories for teaching sport, we can bring reflections on Kung Fu teaching.

Finally, we outlined ways to create a type of assessment that encompasses different aspects of Kung Fu, such as martial art and combat sport. We sought an assessment that was authentic with what is taught, since we outlined the need for a teaching that develops the student in an integral way, going through all the references of sport pedagogy, and concerned with cognitive, physical and socio-affective aspects. In addition, an assessment is required that analyzes the technical, tactical, and strategic development of the student and provides experiences within the context of combat, but in a safe and inviting way. And finally, and mainly, that it provides a moment of feedback for the student, and that it is part of the learning process, helping teacher and student to make adjustments and pay attention to the lagged points.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 O ENSINO DO KUNG FU SOB O PRISMA DA PEDAGOGIA DO ESPORTE	12
2.1 Planejamento	13
2.1.1 Dimensões do ensino e da prática do Kung Fu	14
2.1.2 Kung Fu e desenvolvimento integral do indivíduo	15
2.2 Organização	16
2.2.1 Referenciais e conteúdos da pedagogia do esporte	17
2.2.2 Os quatro pilares do treinamento dentro do Kung Fu	18
2.2.3 Reestruturando	19
2.2.4 Os conceitos de tática, técnica e estratégia	21
2.3 Sistematização	23
2.3.1 Princípios, métodos, e estratégias de ensino	23
2.3.2 Métodos de ensino	24
2.3.2.1 Método Parcial	25
2.3.2.2 Método de confrontação	25
2.3.2.3 Método cognitivo situacional	25
2.3.2.4 Ensino dos jogos para a compreensão (Teaching Games for Understanding – TGfU)	26
2.4 Aplicação	28
2.4.1 Relato de uma aula de Kung Fu tradicional	28
2.4.2 Reflexões sobre metodologias e a prática de ensino no Kung Fu	30
3 AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM	36
3.1 Tipos de avaliação	37
3.2 Exemplos de avaliação dentro do esporte	40
3.2.1 Game Performance Assessment Instrument (GPAI)	40
3.2.2 Avaliação da forma básica de jogo	42
3.3 Avaliação no contexto das lutas	43
3.4 A avaliação no contexto do Kung Fu	48
3.4.1 O que buscamos com a avaliação?	48
Qual o objetivo da avaliação?	48
O que queremos ou precisamos avaliar?	49
3.4.2 Avaliação dentro do contexto esportivo do TaoLu tradicional	50
3.4.3 Indicadores de bom Kung Fu.	52
3.4.3.1 O que pode ser avaliado durante o treinamento do TaoLu:	53
3.4.3.2 O que pode ser avaliado durante o combate (ou no jogo)	53
3.4.3.3 Trabalhar e avaliar a capacidade cognitiva e tática	55
3.4.3.4 Reflexões e propostas de avaliações para o Kung Fu	57
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	61
REFERÊNCIAS	63

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o ensino do esporte passou por quebras de paradigmas e tem se buscado tratar de forma pedagógica todo processo de ensino, vivência, aprendizagem e treinamento esportivo do aluno. A pedagogia do esporte se preocupou em entender e organizar o ensino e o treinamento esportivo do ponto de vista das dimensões técnica, tática, estratégica, psicológica, pedagógica, entre outras. Portanto pode-se definir a Pedagogia do esporte como uma das ciências do esporte que tem seu foco em investigar as possibilidades intencionais e funcionais e as limitações da educação através do movimento, do jogo e do esporte nas suas múltiplas possibilidades, personagens, cenários, sentidos e manifestações (FERREIRA, 2009).

A avaliação tem papel importante no ensino, pois permite observar o processo, identificar e quantificar o que foi adquirido pelo aluno, e a partir dessas informações tomar decisões sobre as próximas etapas do processo (LEONARDI, 2017). Entretanto, avaliar é um processo dinâmico e complexo, que pressupõe objetivos educacionais claros e pré-estabelecidos (DIAS SOBRINHO, 2002; PASQUALI, 2009).

As lutas, como conteúdo que é parte da educação física, e que também é fenômeno esportivo, cultural e mediado pela educação (KIRK, 2006) também precisa ser fundamentado pelas bases teóricas e epistemológicas da pedagogia do esporte, para que possamos desenvolver uma prática educacional e pedagógica dentro dessas modalidades (RUFINO; DARIDO, 2012). No contexto das artes marciais, ainda carecem estudos acerca de metodologias de ensino aplicadas, do processo de aprendizagem e em especial de formas de avaliar o processo de aprendizagem .

Neste trabalho, trataremos especificamente da prática do *Kung Fu WuShu*. O *Kung Fu* [*Gong Fu*] é o termo comumente usado no ocidente para a arte marcial chinesa. O termo *Kung Fu*, no seu significado literal, pode ser traduzido como “ obter uma habilidade através do esforço”. Assim, na China o termo é utilizado para outras práticas além da arte marcial, como na pintura, no artesanato, ou qualquer treinamento árduo para adquirir a habilidade necessária para realizar com maestria aquela prática.

Na China, atualmente, a arte marcial chinesa é chamada de *WuShu*, o que pode ser traduzido literalmente como “arte marcial”. O *WuShu* é praticado como esporte estruturado e

institucionalizado em duas modalidades: em competições de combate, chamadas de *SanDa*, e em competições de rotinas de performance marcial chamadas de *TaoLu*, de forma semelhante a uma competição de ginástica no solo. Entretanto, a arte marcial chinesa chegou no ocidente devido a imigração de grandes professores chineses, antes da institucionalização do *WuShu* esportivo na China, e assim ficou muito conhecido pelo nome de Kung Fu. Por esse motivo, no Brasil, dentro das escolas tradicionais de arte marcial chinesa, o nome utilizado comumente é *Kung Fu* e é assim que trataremos essa prática.

Sou praticante de *Kung Fu WuShu*, desde 2013. Minha principal experiência foi com o ensino tradicional dentro do estilo Shaolin do Norte, mas também fui praticante das modalidades esportivas de apresentação (*TaoLu*) e de combate (*SanDa*). Desde 2017 sou instrutor e conduzo aulas dentro da escola do meu professor, em Porto Alegre/RS. Já tive experiências com turmas de adultos e de crianças a partir dos 5 anos. Mesmo se tratando de uma arte marcial tradicional, ao conhecer a pedagogia do esporte (PE), percebi que existem proximidades, bem como grandes diferenças, entre como o ensino do Kung Fu está estruturado e de como as teorias da PE tratam o ensino de esportes, até mesmo quando trata-se do ensino de esportes coletivos, que estão entre as modalidades mais trabalhadas na literatura.

O Kung Fu é praticado muito antes do surgimento do esporte moderno, por isso possui métodos de treinamento próprios que foram organizados sem relação com os modelos da pedagogia do esporte. Não é nosso intuito neste trabalho criar novas formas de ensinar ou praticar o Kung Fu, mas sim buscar entender a metodologia de ensino tradicional sob o prisma da pedagogia do esporte e explorar adaptações pertinentes que nos ajude a atingir os objetivos atuais dos alunos e dos professores. Assim, durante esse trabalho buscamos explorar de que forma o Kung Fu vem sendo ensinado seguindo tradições de ensino que são passadas de professor para aluno. Os conceitos trazidos no texto sobre o Kung Fu, são, principalmente, de fonte prática, ou seja, da minha vivência dentro da modalidade por 10 anos, de conversas com professores mais experientes e de alguns textos pertinentes.

A arte marcial chinesa engloba uma enorme diversidade de técnicas de lutas, com forte raiz militar mas também familiar, e que pode ser dividida ou categorizada por “estilos”. Cada estilo possui uma origem histórica e/ou geográfica. Muitas vezes temos registros sobre o criador do estilo, como por exemplo grandes generais, ex-militares que perpetuam seu estilo

de luta dentro de sua família ou clã. Um estilo ainda pode surgir da influência de outros estilos mais antigos, mas a questão é que cada estilo se caracteriza por um conjunto de técnicas, por métodos de treinamento específicos, além de estratégias de combates próprias que são organizadas e sistematizadas para serem ensinadas. Dentro da prática do Kung Fu, durante a aprendizagem de um estilo, o aluno aprende a lutar utilizando uma variedade de métodos, como a prática em duplas, o combate propriamente dito, o condicionamento físico, e a prática de rotinas que simulam o combate real, conhecidas como *TaoLu*.

O ensino das formas ou rotinas (*TaoLu*) é uma parte muito importante do treinamento. As rotinas são constituídas por sequências de movimentos marciais (ataques, defesas, esquivas, torções, etc.) encadeadas de forma lógica e harmoniosa que simulam um combate real (PEDROSO, 2018). O aprendizado dessas formas é normalmente visto como um currículo, ou seja, como um conjunto de conteúdos que o aluno necessita aprender ao longo de sua jornada de aprendizado. E, ainda mais, como um currículo que o aluno precisa completar para se tornar professor de Kung Fu. As rotinas tradicionais são passadas de professor para aluno, há várias gerações, constituindo um legado que é mantido vivo através dessa metodologia de ensino oral. Portanto é papel do aluno aprender as rotinas, decorar seus movimentos, mas também entender e explorar os seus significados.

Apesar de formarem parte importante do legado tradicional do Kung Fu, as rotinas são ferramentas de treino criadas por grandes mestres e professores a fim de ensinar o Kung Fu. As rotinas somente não são o Kung Fu em sua totalidade, mas sim um método de ensino cujo objetivo é ensinar ao corpo e à mente do praticante formas de:

- se movimentar,
- se expressar a partir do seu corpo,
- gerar força e energia,
- fortalecer o corpo, a mente e o espírito.

Dessa forma acredito que somente decorar as rotinas, não configura real aprendizado do Kung Fu. Talvez pode ser entendido como uma etapa do processo de aprendizado, assim como quando decoramos uma fórmula de física. Entretanto, os conteúdos que estão presentes na fórmula são todos os conceitos e teorias que foram utilizados na elaboração daquela fórmula. Portanto, simplesmente avaliar se o aluno decorou certa rotina parece não ser a melhor forma de avaliar o aprendizado do Kung Fu em sua totalidade. Esse é um exemplo da

necessidade de discutir maneiras de avaliar o processo de aprendizagem do Kung Fu. Mesmo com a complexidade e especificidade da modalidade, o ensino e a prática do Kung Fu tem muito a ganhar se utilizarmos de todo o arcabouço teórico e prático que vem sendo criado na pedagogia do esporte a fim de utilizar o Kung Fu como ferramenta para o desenvolvimento integral do aluno.

A avaliação do processo de ensino e aprendizagem de lutas corporais, e dentro delas o Kung Fu, é tão complexa e ampla quanto a própria prática educativa porque para avaliar é preciso compreender todos os processos que compõem a aquisição dessas aprendizagens (RUFINO, 2012). Portanto, dadas essas necessidades, à luz das teorias da pedagogia do esporte, esse trabalho tem como objetivo discutir possibilidades pedagógicas de avaliação da aprendizagem dentro do contexto do Kung Fu.

Para isso, o trabalho se organiza da seguinte maneira. No início do primeiro capítulo, abordaremos o conceito e a relevância da pedagogia do esporte no ensino do esporte atualmente, e organizaremos as sessões seguintes a partir da lógica proposta por Paes, Montagner e Ferreira (2009), para a organização didática e pedagógica do planejamento do ensino do esporte. Assim iniciamos abordando o planejamento, explorando os objetivos de quem treina Kung Fu, e do ensino e papel da modalidade na sociedade e no desenvolvimento do indivíduo. O próximo passo foi delimitar os conteúdos necessários para obter tais objetivos, e, a partir referenciais da pedagogia do esporte e das dimensões do conteúdo, buscamos formas de estruturar os conteúdos tradicionais da arte marcial chinesa, com o objetivo de levar ao aluno um aprendizado abrangente para seu desenvolvimento. Como a avaliação tem ligação direta com o que se ensina, mas também de como se ensina, foi feita uma revisão dos princípios metodológicos e métodos de ensino dos esportes. Para podermos levar a prática todos esses conceitos, buscamos construir uma reflexão de como se ensina Kung Fu e outras modalidades de luta, e de como, embasados nas mais recentes abordagens da pedagogia do esporte podemos desenvolver aulas que devolvam tanto capacidades técnicas, como também táticas, motoras, sócio-afetivas, perceptivas, cognitivas, entre tantas valências que esporte pode proporcionar.

O capítulo final se debruça em entender a avaliação como parte do processo de ensino, vivência e aprendizagem, seus objetivos e abordagens dentro do contexto de ensino do esporte. Após termos mais claro esses conceitos, buscamos instrumentos de avaliação que a

literatura aponta no ensino de modalidades de lutas, e construímos um ensaio teórico de como isso poderia ser trazido para a realidade do ensino do Kung Fu, trazendo propostas de o que poderia ser avaliado, e possíveis maneiras que essa avaliação poderia ocorrer, tendo como referência os instrumentos de avaliação já existentes na literatura.

2 O ENSINO DO KUNG FU SOB O PRISMA DA PEDAGOGIA DO ESPORTE

Para explicar a relevância de estudar o ensino de uma arte marcial tradicional pelo olhar da ciência do esporte, é necessário abordar e definir alguns conceitos básicos sobre a pedagogia do esporte (PE), que servirão de base para o trabalho. Segundo Galatti *et. al.* (2014),

"A Pedagogia do Esporte, enquanto disciplina das Ciências do Esporte, tem como objeto de estudo e intervenção do processo de ensino, vivência, aprendizagem e treinamento do esporte, acumulando conhecimento significativo a respeito da organização, sistematização, aplicação e avaliação das práticas esportivas nas suas diversas manifestações e sentidos."

Portanto, a PE é uma parte das ciências do esporte. As ciências do esporte estudam a complexidade do fenômeno esportivo pelo ponto de vista de diferentes disciplinas como por exemplo a biomecânica, a fisiologia, a sociologia, a psicologia, antropologia, nutrição, entre outras (FERREIRA, 2009). Segundo Ferreira (2009), a PE "tem a preocupação de investigar as possibilidades intencionais e funcionais e as limitações da educação através do movimento, do jogo e do esporte nas suas múltiplas possibilidades, personagens, cenários, sentidos e manifestações". Ainda, a pedagogia do esporte possui relação direta e íntima com a prática ou práxis (MATOS, 2006), e portanto é importante frisar que a teoria pedagógica não pode estar separada da prática e a prática sempre deve ser feita com intencionalidade e funcionalidade baseada na teoria (LEONARDI *et. al.*, 2021).

É importante salientar que a PE sofreu quebras de paradigmas nas últimas décadas, rompendo com práticas e métodos tradicionais de ensino. O ensino tradicional de esporte era alicerçado em um noção de simplificação e reducionismo do esporte a um conjunto de técnicas esportivas, que eram então classificadas, divididas e organizadas em ordem de importância. O ensino do esporte, assim, passava pela aprendizagem de uma sequência de gestos motores, que precisam ser aprendidos antes de se poder praticar a modalidade esportiva (GALATTI *et. al.*, 2014). Novas tendências, sobretudo relacionadas aos esportes coletivos, percebem o esporte como um evento complexo, caótico, dinâmico e imprevisível. E a fim de abordar de forma ampla essa complexidade, a PE como ciência vem buscando metodologias, valorizando a compreensão do jogo e sistematizando conteúdos que envolvam

o papel do esporte na sociedade contemporânea. com grande relevância na cultura moderna, e de papel importante no desenvolvimento daqueles sujeitos que participam e o vivenciam (FERREIRA, 2009; GALATTI *et. al.*, 2014).

Isso posto, a organização do restante deste capítulo seguirá a organização pedagógica do processo de ensino, vivência e aprendizagem de qualquer modalidade esportiva, segundo Paes, Montagner e Ferreira (2009):

- Planejamento: Definir os objetivos da intervenção; o cenário onde será praticada a modalidade; os personagens que irão praticar; qual modalidade ou modalidades serão ensinadas.
- Organização: Definir quais os conteúdos serão trabalhados, em que ordem e por quais razões.
- Sistematização: Como serão trabalhados, quais metodologias de ensino serão utilizadas.
- Aplicação: A prática.
- Avaliação

Dentro dessa metodologia de organização, faremos paralelos entre a pedagogia do esporte e os métodos tradicionais do Kung Fu, buscando a cada passo evidenciar aproximações e pontos onde podemos contribuir ou trazer reflexões.

2.1 Planejamento

No planejamento do processo pedagógico, após serem observados o cenário e os personagens que participarão desse processo, é indicado que sejam listados os objetivos que se almeja alcançar em determinado período. Esses objetivos pressupõem que algo precisará ser ensinado e direcionam um foco para qual (ou quais) conteúdo(s) serão desenvolvidos (LEONARDI *et. al.*, 2021). O esporte é uma ferramenta extraordinária, porém os resultados alcançados com a sua prática depende do que se faz com ele. A participação no esporte não é em si mesma, positiva ou negativa para os praticantes, pois o que faz positiva ou negativa é a qualidade da experiência vivenciada (FERREIRA, 2009). É mais fácil ter objetivos claros quando eles estão relacionados à data de uma competição ou a de uma participação da equipe em uma temporada competitiva. Entretanto, se o objetivo está relacionado ao

desenvolvimento de valores, ao desenvolvimento físico e cognitivo, à saúde, ao incentivo da prática esportiva, principalmente em crianças e jovens, é necessário que os objetivos de cada temporada, trimestre de aulas ou até cada aula esteja claro. Como salienta Parlebas (1980, p. 55), “o esporte não possui nenhuma virtude mágica; ele será aquilo que se fizer dele”.

Ainda, discutindo sobre os diferentes objetivos de se ensinar o esporte, Ferreira (2009) faz uma reflexão sobre os objetivos clássicos de ganhos de força e capacidades físicas, e outras facetas que podem se relacionar com as vivências, principalmente, quando tratamos do ensino de esportes para crianças e adolescente:

"Parece até que saber o quanto uma criança ficou mais rápida, mais forte e/ou mais ágil fosse mais importante que compreender e refletir o quanto e como ela modificou sua forma de se relacionar com outras pessoas, o quanto é importante para ela pertencer a um determinado grupo, o quanto ela está mais autônoma, mais segura, mais responsável, mais compreensiva, mais inteligente, mais criativa, mais crítica, mais solidária, mais justa, mais tolerantes, mais responsável, mais feliz” (p. 36).

2.1.1 Dimensões do ensino e da prática do Kung Fu

Atualmente a prática e o ensino do Kung Fu assumem diversas dimensões. Estas dimensões estão relacionadas aos objetivos que permeiam ou explicam a prática, transformando assim, o treinamento, os objetivos com o treinamento, e as relações com a prática. Optamos por distinguir cinco dimensões, que podem ocorrer sozinhas, em paralelo, ou ainda todas juntas, em praticantes experientes e/ou professores.

- Luta - defesa pessoal
- Atividade física - saúde
- Filosofia - estilo de vida
- Arte - cultura
- Esporte - competição e alto rendimento.

Como arte marcial, há muitos alunos que buscam o Kung Fu como defesa pessoal. Em uma sociedade em que a insegurança é um sentimento que permeia a vida de todos, saber se defender, ou pelo menos achar que sabe, é um desejo de muitas pessoas. Essa faceta do Kung Fu existe, porém é pouco encorajada, uma vez que não ensinamos técnicas para que uma

pessoa reaja a assaltos ou entre em brigas, por exemplo. Porém, como arte marcial tradicional, busca-se deixar claro que em situações específicas em que se é necessário o uso das técnicas, elas devem e precisam ser usadas de forma eficiente, e há momentos específicos da aula para se trabalhar essa questão.

Entretanto, o principal motivo para as pessoas procurarem o Kung Fu é a questão da saúde. Como muitas outras atividades físicas, a prática do Kung Fu é benéfica para a saúde, e na busca de encontrar alguma atividade com que se identifica, vários alunos encontram o Kung Fu, mesmo sem a intenção de aprender a lutar. E junto com isso, ou ainda, em consequência, entra a aquisição de um estilo de vida, ou ainda de uma filosofia. Como já mencionamos, treinar Kung Fu, entrar em contato com uma comunidade marcial, com uma filosofia e um estilo de vida, é um ato levado para outras facetas da vida do aluno.

A bagagem cultural chinesa é muito ampla e fascinante, e muitos alunos se interessam em se aprofundar mais nesses conteúdos. Várias escolas têm aulas extras em que a parte artística é explorada, como nas danças do dragão e dança do leão, a comemoração do ano novo chinês, o aprendizado do mandarim e da caligrafia chinesa, e de toda a filosofia e literatura chinesa.

E, por fim, o alto rendimento também pode ser um caminho, procurado principalmente pelos mais jovens. Como já comentamos, a esportivização do *WuShu* trouxe consigo um cronograma de competições anuais já bastante importante mundialmente, e dentro do *Kung Fu* tradicional as competições vem sendo cada vez maiores e mais frequentes. Ser atleta de *WuShu* é uma possibilidade atualmente, e muitos se dedicam a isso, por vezes buscando formação e treinamento com bolsas na China.

2.1.2 Kung Fu e desenvolvimento integral do indivíduo

Um grande mestre da minha linhagem de Kung Fu do estilo Shaolin do Norte, chamado Lee Chung Deh, descreve o Kung Fu como “A arte de viver”. O Kung Fu há muito tempo tem como objetivo principal a formação do indivíduo. A técnica é muito importante, porém não é a única coisa, nem mesmo a mais importante. Existe uma placa pendurada com destaque na parede da escola de meu professor que representa, entre outras coisas, os votos que fazemos ao ensinar e aprender o Kung Fu, e nela uma das frases explica o papel do ensino do Kung Fu: “ensinar cultura e filosofia, ensinar marcialidade, para lidar com a vida”. Nesta frase

podemos interpretar duas coisas: primeiro, ensinar somente a técnica não é suficiente, pois Kung Fu não é somente saber lutar; em segundo, a técnica não é necessariamente o mais importante, a marcialidade vem depois da cultura e da filosofia, e esse é o caminho do desenvolvimento do indivíduo.

Dentro da tradição passada no Kung Fu, existe uma série de valores que servem como guia para o desenvolvimento pessoal do aluno dentro do caminho marcial, chamada *Wu De*, que pode ser traduzida como “ética marcial”. Esses valores compõem um código de ética complexo e rigoroso, mas não constituem uma cartilha ou uma tabela de regras a ser seguida, que o aluno deve decorar. Na verdade são valores que são trabalhados pelo convívio dentro da escola com os colegas, pelo exemplo dos professores, e colegas experientes.

Assim, durante o seu caminho dentro da arte marcial, o professor busca de forma direta ou indireta, ajudar o aluno a cultivar essas virtudes. E o aluno, por vezes sem perceber, absorve esses modos de convívio. Esse tipo de conduta é indispensável na promoção de um ambiente de convívio saudável e harmonioso entre todos dentro da escola, e que é levado para a vida do aluno também fora da escola.

Percebe-se assim que o planejamento do ensino do Kung Fu não é único, nem simples. Este depende dos sujeitos e de seus objetivos, depende da leitura do professor das necessidades dos alunos dentro do contexto que estão inseridos. É preciso ter claro os objetivos gerais do ensino e de cada aula, para que possamos no próximo passo, organizar os conteúdos a serem abordados.

2.2 Organização

Nas últimas décadas busca-se utilizar práticas esportivas como ferramenta educacional, procurando ampliar e compreender a complexidade que envolve as práticas corporais na sociedade (LEONARDI, BERGER, REVERDITO, 2019). Assim, há na literatura uma proposta para auxiliar professores(as)/treinadores(as) a pensarem nos conteúdos a serem ministrados em aula ou treino a partir de três referenciais, que discutiremos a seguir. Já no contexto escolar, autores como Zabala (1998) e Coll *et. al.* (2000) sinalizaram que o conteúdo esportivo deveria ser abordado na escola a partir de três dimensões, com o objetivo de ampliar a maneira como esse conteúdo é abordado nas aulas de Educação Física

(LEONARDI *et. al.*, 2021). Essa organização é importante no uso do esporte como um meio para o professor intervir, objetivando o desenvolvimento do aluno e transformações sociais. Afinal, parafraseando Freire (1991), é preciso ensinar bem o esporte, ensinar bem a todos, ensinar a gostar de esporte e ensinar mais do que esporte.

Por fim, o Kung Fu possui sua própria bagagem de conteúdos a serem transmitidos para os alunos. Iremos apresentar uma organização desse conteúdo baseado na metáfora de pilares que precisam ser construídos de forma harmônica, para que o aluno desenvolva um bom Kung Fu durante seu treinamento. A partir desses conteúdos, e das maneiras de organizá-los expostas, buscaremos trazer reflexões que possam nos guiar no planejamento de aulas de Kung Fu.

2.2.1 Referenciais e conteúdos da pedagogia do esporte

A fim de estruturar melhor o que o professor de educação física pretende ensinar para o seu aluno, diversos autores buscaram formas de compartimentar esses conteúdos. Uma das maneiras é pensar pelo ponto de vista da divisão em três referenciais (MACHADO; GALATTI; PAES, 2015):

- o referencial **técnico-tático**, que orienta o desenvolvimento das habilidades motoras, físicas, fundamentos especializados, e das capacidades biomotoras. Os sistemas, estratégias, e aspectos táticos de cada modalidade;
- o referencial **socioeducativo**, que compreende valores, princípios e modos de comportamento. Dentro dele pode-se promover momentos de estímulo à cidadania, de participação, inclusão, diversificação e autonomia. Promover as relações interpessoais, a empatia e a relação com as pessoas que estão fora da aula (a comunidade);
- O referencial **histórico-cultural**, no qual apresenta-se a história do esporte e de cada modalidade, bem como a sua evolução e evolução das regras. Discute-se os elementos culturais associados à prática, o papel da mídia, e das competições, e ainda personalidades que impactaram a história do esporte.

Esses referenciais podem ajudar professores e treinadores no planejamento ao longo do tempo, na periodização de conteúdos, de cada aula, ou períodos, buscando agregar conteúdos de cada um dos referenciais.

No ensino do esporte os conteúdos propostos podem também ser divididos em dimensões. Essa proposta tem como pressuposto romper com um conceito simplificado de conteúdo, indo além das capacidades cognitivas dos alunos, com o intuito de contemplar outras capacidades como: motoras, afetivas, de relação interpessoal e de inserção social (ZABALA, 1998). Assim, Coll *et. al.* (2000) propõem três dimensões associadas por Zabala (1998) à três perguntas:

- Conceitual: “o que se deve saber?”
- Procedimental: “o que se deve saber fazer?”
- Atitudinal: “como se deve ser?”.

No contexto do ensino do esporte, tanto os referenciais quanto às dimensões de ensino nasceram da preocupação de ensinar algo além da mera execução de gestos técnicos, dando assim maior visibilidade e demonstrando a importância de conteúdos que estão em outros referenciais ou dimensões. Entretanto, vale ressaltar que as dimensões dos conteúdos foram criadas para o contexto escolar, ou seja dentro dos conteúdos previstos para a educação física escolar, onde a quantidade dos conteúdos abordados são, a priori, mais amplos do que o ensino de uma modalidade específica. Na interface específica com a Educação Física Escolar, o esporte em si seria um dos conteúdos a serem abordados (LEONARDI *et al*, 2021).

Após analisarmos os conteúdos existentes dentro do ensino do Kung Fu, na próxima seção, vamos traçar maneiras de relacionar e organizar esses conteúdos a partir dos conceitos de referenciais da pedagogia do esporte e das dimensões de ensino.

2.2.2 Os quatro pilares do treinamento dentro do Kung Fu

A prática do Kung Fu pode ser estruturada em quatro pilares, os quais devem ser trabalhados de forma equilibrada (PEDROSO, 2018):

- Técnica Marcial | *Wu Shu*

- Condicionamento Físico e Mental | *Kung Li*
- Cultivo da Energia e Saúde | *Chi Kung*
- Ética e Filosofia | *Wu De*

A técnica marcial diz respeito ao conhecimento propriamente dito. Inclui os movimentos, formas (Katis), fundamentos, bases, posturas, táticas, estratégias de combate e todo o conhecimento técnico passado nas aulas. É o “saber fazer”.

O condicionamento físico e mental diz respeito à capacidade de executar as técnicas. Aqui estão incluídos força muscular, alongamento, flexibilidade, agilidade, resistência física, vigor, capacidade respiratória, além de força de vontade, perseverança, paciência, entre tantos outros elementos físicos e mentais que permitem que a técnica seja executada de forma eficiente. É o “conseguir fazer”.

O cultivo da energia e saúde diz respeito à boa alimentação, à respiração adequada, ao descanso adequado e, principalmente, ao desenvolvimento da energia interna, em particular através do *Chi Kung* (ou ainda *Qi Gong*). É o “ter o que precisa para fazer”.

Por fim, ética e filosofia dizem respeito aos valores e propósitos da prática, à profundidade da arte. São os princípios que norteiam e orientam o treinamento. É o “por que fazer” .

Existe ainda uma bagagem cultural e histórica muito extensa da cultura chinesa, da qual o Kung Fu faz parte. Esse conhecimento, apesar de ser englobado pelo pilar de ética e filosofia, pode ir muito além. Conhecer a história da arte marcial chinesa, seu desenvolvimento, a origem da família marcial de onde vem o conhecimento aprendido, modifica o entendimento do aluno sobre a prática, traz noções de pertencimento, e do seu papel dentro de uma comunidade marcial.

2.2.3 Reestruturando

A pergunta, agora, é: como podemos reorganizar os pilares dentro dos referenciais ou das dimensões? Vamos optar por começar por um diferencial entre a estruturação tradicional e as demais. Dentro dos pilares está contido a parte de preparação física do aluno. Realmente, mesmo fora de um contexto competitivo, o professor deve estar preocupado com as

capacidades físicas do aluno, para que assim possa executar as tarefas com desempenho e segurança. Assim, parte do pilar do *Kung Li*, e o *Qi Gong*, não estão presentes dentro dos referenciais ou das dimensões. Cabe aqui, discutir se a preocupação com a saúde e das capacidades físicas dos alunos não deveriam estar dentro dos referenciais, ou se, como declara Ferreira (2009), essas preocupações são secundárias. Acredito que independente da faixa etária com quem trabalhamos a educação física e saúde estão sempre interligadas, e portanto, dar atenção há marcadores de saúde como parte da aula e até mesmo da avaliação é importante. Assim, mesmo com alunos praticando de forma recreativa ou por lazer, é um dos papéis do professor avaliar parâmetros como capacidade aeróbica, força muscular, flexibilidade, composição corporal. Já do ponto de vista de performance, os mesmos parâmetros citados podem ser monitorados, e por sua vez utilizados para prescrição de treinos mais precisos e ainda para que sejam minimizadas as chances de lesões.

A técnica possui um pilar próprio, e assim como a dimensão conceitual é a parte na qual professores e alunos costumam dar mais atenção. O referencial técnico-tático conta com uma parte talvez não claramente enfatizada, que é a parte tática, como veremos adiante, o "quando fazer" é tão importante quanto o "como fazer", e esse conteúdo deve ser abordado dentro do pilar do *Wu Shu*.

O *Wu De* discute principalmente a pergunta "como se deve ser", da dimensão atitudinal, e dentro dela todo o arcabouço filosófico do confucionismo, budismo, e taoísmo permeiam as discussões e reflexões sobre o tema. Assim, de certa forma o referencial socioeducativo é parte constante de toda aula, pelo estilo de aula e convívio promovido, e da atenção constante do cultivo das virtudes. O referencial socioeducativo pode conter também discussões sociais, políticas e de convívio em sociedade. Esses conteúdos não costumam ser abordados, pois não fazem parte do foco. Vale lembrar que assim como não é apropriado trabalhar o referencial histórico-cultural com atletas adultos, por exemplo, alguns conteúdos são pertinentes ou não, dependendo do cenário, dos personagens e dos objetivos da intervenção.

Como já comentado na seção anterior, falta aparecer de forma explícita nos pilares do Kung, o referencial histórico-cultural. Apesar da extensa e rica cultura chinesa, percebo que essa parte é principalmente trabalhada em momentos "extra-classe", como cursos teóricos e rodas de conversa. Esses momentos são relativamente frequentes, e assim, alunos interessados podem ter acesso. Entretanto, como é indicado na organização dos referenciais da pedagogia

do esporte, o referencial histórico-cultural é um conteúdo que deve fazer parte da aula, ou ainda fazer parte da prática. Assim, é necessária a reflexão sobre a construção de atividades ou momentos em que esses conteúdos possam ser trabalhados dentro do contexto da aula, e melhor ainda se tiverem conexão com os conteúdos técnico-táticos e/ou socioeducativos.

2.2.4 Os conceitos de tática, técnica e estratégia

Nas seções anteriores foram citados os termos técnica, tática e estratégia durante as discussões dos referenciais. A conceituação dessas três diferentes partes que caracterizam a vivência do aluno/atleta praticando o esporte são muito importantes no planejamento de todo o processo de aprendizagem do aluno, inclusive na avaliação. Além disso, como veremos, diferentes métodos de ensino, se forem usados com intencionalidade e funcionalidade, podem ser usados para trabalhar cada um desses conceitos separadamente, ou pelo menos com maior ênfase que os demais.

Começaremos pelo conceito que comumente é o mais focado, a **técnica**. A técnica pode ser definida como a execução motora de determinada ação, a qual é a efetivação da resposta dada ao problema posto pelo jogo (GRECO; BENDA, 1998; WEINECK, 1999; GALATTI *et al*, 2017). Em outras palavras, é a realização de um gesto motor, porém não qualquer gesto, mas aquele que resolve uma situação posta pelo esporte, o movimento que ajuda um jogador a realizar o objetivo que ele pretende (GALATTI *et al*, 2017). Assim, a técnica tem uma relação com uma balança entre: eficácia e eficiência (LEONARDI; BERGER; REVERDITO, 2019) A eficiência é a capacidade de realizar um gesto com uma execução que gere o menor gasto de energia, ou seja, um gesto motor refinado. Já a eficácia é buscar o gesto com a maior chance de resolver o problema. Busca-se uma técnica que fique no balanço entre essa relação. Uma solução que desgasta demais o jogador pode não ser a melhor solução, mas algo muito fácil, e com alta chance de erro, também não.

Um aspecto que apareceu já na definição de técnica foi a relação com o problema posto pelo jogo. Esse aspecto tem relação com o segundo conceito, a **tática**. A tática se relaciona com a capacidade do atleta de resolver problemas frente à oposição da equipe adversária, a partir de decisões que são instantâneas no jogo (GARGANTA, 1998; GALATTI *et al*, 2017). A cada instante o jogador precisa tomar decisões a partir da percepção que ele tem do que está

acontecendo. A percepção errada, ou simplesmente a falta dela, pode nos levar a tomar uma decisão que não resolve o problema naquele instante. Sendo assim, a técnica somente não resolve o problema, sem o desenvolvimento da tática. A técnica tem então uma relação com a execução dos fundamentos do jogo, enquanto a tática, está associada ao entendimento da lógica interna do jogo e de toda a sua complexidade (GRECO, 1998; GONZÁLEZ e BRACHT, 2012; LEONARDI, 2017; GALATTI *et al*, 2017).

Por fim, a **estratégia** é entendida como a definição prévia dos objetivos e sistemas elencados para utilização durante o jogo frente às características da própria equipe e da equipe adversária (GALATTI *et al.*, 2017). Ou seja, são as decisões feitas antes do jogo acontecer, são as jogadas ensaiadas, o posicionamento defensivo e ofensivo dos jogadores, todas as diferentes abordagens usadas por atletas e treinadores para chegar no seu objetivo.

Apesar de não ser um esporte coletivo, onde esses conceitos foram criados, a luta é a interação com um adversário ou mais de um, e portanto esses conceitos se aplicam, e ainda nos ajudam a entender melhor a modalidade.

A **estratégia** está relacionada principalmente com o estilo de Kung Fu treinado. Cada estilo tem uma estratégia de combate, como por exemplo, trabalhar a longa distância, com chutes e entradas rápidas. Ou ainda, trabalhar a curta distância com torções e chaves. Ou ainda, encostando com técnicas de quedas e projeções. Isso são todas estratégias, que se treina e se pensa, antes do combate. Existe ainda a questão individual de habilidades e características próprias que faz com que as pessoas optem por estratégias que aumentem a possibilidade de êxitos a partir de seu gosto, biotipo, capacidades físicas e etc.

A **técnica** envolve o treinamento da execução de um golpe específico que resolve em uma situação específica. Como um soco reto no rosto, que pode ser defendido e contra-atacado. Pode ser treinado nas rotinas, ou em duplas, e claro, na situação do combate.

E por fim, a **tática** envolve o combate propriamente dito, onde a imprevisibilidade do que o oponente irá fazer, faz que o indivíduo precise tomar uma decisão e agir de acordo com a leitura que faz durante o combate.

Como vimos, cada um desses conceitos pode ser trabalhado separadamente, mas também possui relações com os demais. Além disso, dentro de cada um pode haver diferentes níveis de complexidade, como por exemplo, os níveis definidos por Garganta (1995), quando

descreveu níveis de jogo durante a iniciação esportiva. Em cada nível é observado as relações entre aluno, implemento (quando existe), alvo, equipe e adversários, e é construída a progressão do conhecimento do aluno no momento que vai desenvolvendo suas capacidades técnicas, cognitivas, de percepção do ambiente e tomada de decisão para que possa se relacionar com o jogo de forma cada vez mais organizada.

Evidencia-se assim, que após definidos os objetivos da prática e para quem se ensina, é necessária a análise de quais conteúdos precisam ser ensinados. Buscamos construir uma maneira de organizar os conteúdos do Kung Fu dentro da lógica dos referenciais do esporte, e isso pode promover a construção de aulas que abranjam mais dos conteúdos necessários para o desenvolvimento do aluno. A próxima etapa é identificar as melhores maneiras de ensinar esses conteúdos.

2.3 Sistematização

Após definidos objetivos, e quais conteúdos precisam ser ensinados a fim de atingir tais objetivos, o processo pedagógico nos traz diretrizes de como ensinar os conteúdos. Não podemos definir qual o melhor método de ensino, mas é possível definir quais são mais apropriados a depender do contexto e objetivos. Passamos, agora, a discutir sobre alguns desses métodos, e das possibilidades dentro do ensino do Kung Fu.

2.3.1 Princípios, métodos, e estratégias de ensino

Quando pensamos em como ensinar um conteúdo, diferentes métodos e teorias de ensino aparecem, com diferentes soluções para tratar dessa tarefa tão complexa que é o ensinar. Como diz Scaglia (1999, p. 26),

“Ensinar não é, e nunca será, tarefa simples e desprovida de responsabilidades. Ao ensinar tem-se o compromisso com o formar. Formar o cidadão que, para se superar e ser sujeito histórico no mundo, necessita desenvolver sua criticidade, sua autonomia, sua liberdade de expressão, sua capacidade de reflexão, sintetizando sua cidadania. Assim sendo, aluno/sujeito/cidadão, lapidado por quem ensina, não será mais aquele

que simplesmente se adapta ao mundo, mas o que se insere, deixando sua marca na história.”

Na PE, sobretudo no ensino dos esportes coletivos, as discussões partem de dois princípios metodológicos, dos quais surgem as diferentes metodologias de ensino: o analítico-sintético e o global-funcional (GRECO, 1998). O princípio analítico-sintético visa o ensino fragmentado, dividindo o conteúdo em partes, que são ensinadas separadamente e progredindo a complexidade das tarefas do simples para o complexo, ao agregar as partes. Dele derivam métodos voltados ao ensino da técnica com o pressuposto de que a boa execução técnica leva a uma melhor performance no jogo. Já o princípio global-funcional se utiliza de jogos que se assemelham à modalidade que está sendo praticada, mas é adaptada de acordo com a idade ou habilidade dos praticantes, e nos quais trabalhamos a complexidade técnica, os conceitos táticos e de regras até chegar ao jogo formal. Dentro deste princípio temos métodos que priorizam o ensino dos conceitos táticos em detrimento de ênfase na execução dos movimentos e que preconizam a vivência e aprendizagem por meio de jogos.

2.3.2 Métodos de ensino

Os diferentes métodos de ensino existentes se ancoram em um dos princípios metodológicos. Como vimos, métodos ancorados no princípio analítico-sintético tem foco na fragmentação da técnica. Métodos dentro desse arcabouço utilizam de tarefas simples, buscando a repetição da técnica a fim de se atingir o "gesto perfeito", e a partir disso vão evoluindo a complexidade da tarefa até atingir o jogo formal, somente após a aquisição adequada dos "fundamentos". Métodos com viés global-funcional, por outro lado, surgem da valorização do processo cognitivo do aluno, com grande ênfase na tomada de decisão e resolução de situações-problema impostas pelo jogo.

Nas próximas seções iremos abordar de forma breve, um método baseado no princípio analítico-sintético, o método parcial, e outros três baseados no princípio global-funcional, o de confrontação, o método cognitivo situacional e o TGfU (Teaching Games for Understanding). Os dois métodos são construídos no contexto dos esportes coletivos, utilizando jogos como mecanismo de intervenção, mas vêm sendo utilizados em diversas modalidades esportivas e acreditamos em sua aplicabilidade também no contexto do ensino das lutas.

2.3.2.1 Método Parcial

Nesse método divide-se os elementos do jogo para serem ensinados separadamente, e usa-se como principal estratégia de ensino a repetição de séries de exercícios para aprendizagem técnica, tendo por base o gesto do campeão ou uma padronização técnica.

Esse método tem aplicabilidade, pois possibilita domínio da técnica e facilita as correções dos movimentos, com a intervenção direta do professor e maior chance de compreensão do gesto específico por parte do aluno. Logo, este método tem a sua importância, sobretudo, no ensino de habilidades que tendem a ser mais complexas e com partes mais independentes (RUFINO ; DARIDO, 2015). Entretanto, uma aula baseada nesse método não sacia o desejo de jogar do aluno e foge totalmente à realidade do jogo, dificultando a aplicação do treino no jogo (ou na luta) (GRECO, 1998).

2.3.2.2 Método de confrontação

Esse método consiste em jogar o jogo do adulto, com suas regras e formas, sem simplificar regras e tarefas. É um método que proporciona a vivência do jogo, e os alunos com mais facilidade e desempenho tendem a gostar e se motivar dentro desse contexto, porém os alunos com dificuldade podem se sentir excluídos e desmotivados, pois não há adaptações para que todos consigam vivenciar a prática. De forma semelhante aos métodos que serão abordados a seguir, a aprendizagem de diferentes técnicas e táticas se dá de forma simultânea na decorrência do jogo, porém como não existe um controle do jogo, uma intencionalidade clara para que seja trabalhado o objetivo da aula, o sucesso do método é menos frequente e pode influenciar perda de motivação dos alunos, pois não há perspectivas de correção dos alunos, para que sejam conduzidos no processo de aprendizagem (GRECO, 1998).

2.3.2.3 Método cognitivo situacional

Nesse método proposto por Greco (1998), as atividades são constituídas por situações semiestruturadas, tiradas do próprio jogo/modalidade que está sendo trabalhado. Assim,

diversas situações existentes no jogo formal, são trabalhadas de maneira separada, com ênfase no comportamento tático. A ideia dessa separação é a proposição de tarefas-problema, promovendo o desenvolvimento da capacidade de solucionar os problemas que envolvem o esporte, partindo do pressuposto de que, para isso, o aluno precisa desenvolver três pilares do processo cognitivo:

1. Percepção
2. Antecipação
3. Tomada de decisão

O autor defende que desenvolvendo uma melhor compreensão tática do jogo, facilitamos e corroboramos para uma melhor utilização da técnica por parte do aluno.

2.3.2.4 Ensino dos jogos para a compreensão (Teaching Games for Understanding – TGfU)

O TGFU tem as suas raízes num movimento reformador do ensino dos jogos iniciado nos fins dos anos 60 e anos 70 do século passado, na universidade inglesa de Loughborough, no qual Bunker e Thorpe (1982) pretendiam que a atenção tradicionalmente dedicada ao desenvolvimento das habilidades básicas do jogo, ao ensino das técnicas isoladas, fosse deslocada para o desenvolvimento da capacidade de jogo, através da compreensão tática do jogo. A ideia era deixar de ver o jogo como um momento de aplicação de técnicas, para passar a vê-lo como um espaço de resolução de problemas. Esta ideia é concretizada através do arranjo de formas de jogo apropriadas ao nível de compreensão e de capacidade de intervenção dos alunos no jogo (MESQUITA; GRAÇA, 2006).

Dessa forma o professor deveria buscar propor aos alunos diversos jogos selecionados, confrontando os praticantes com jogos que imponham problemas distintos. Os jogos são manipulados ou modificados utilizando duas estratégias: 1. modificação por representação, com a manipulação da complexidade do jogo formal de forma a torná-lo mais simples e compreensível, sem desvirtuar as estruturas táticas; 2. modificação por exagero, situando o praticante em determinado problema tático, específico, que o jogo reduzido não permite aceder. Essas modificações têm como objetivo o ajustamento da complexidade tática, relacionada ao repertório motor que os alunos já possuem, permitindo-lhes enfrentar os

problemas táticos ao nível mais adequado, para desafiar a sua capacidade de compreender e atuar no jogo (MESQUITA; GRAÇA, 2006). Além disso, o método apresenta uma maneira de conduzir a aula que segue os passos resumidos na figura abaixo:

Figura 1: Modelo para o ensino dos jogos desportivos.



Fonte: MESQUITA e GRAÇA (2006, p. 402)

Em resumo, neste método o papel do professor é observar o jogo e intervir para ensinar. Primeiramente é proposto um jogo pelo professor. Os alunos observam e experimentam o jogo, buscando um entendimento tático que envolve a lógica do jogo, ou seja, quais são as necessidades do jogo, e quais decisões precisam ser tomadas. Se necessário, o professor intervém para que os alunos tenham esse entendimento e explorem as potenciais soluções. No segundo momento, ao retornar ao jogo, o professor pode dar atenção às habilidades técnicas necessárias para a execução das soluções encontradas, chegando assim ao objetivo de melhora de performance do aluno dentro do contexto do próprio jogo.

Como observamos nesta seção, existem muitas maneiras de ensinar um conteúdo, as quais não se restringem apenas aos métodos aqui expostos. A escolha do melhor método ou princípio depende dos objetivos, dos personagens para quem se ensina e do próprio conteúdo. É necessário conhecimento das diferentes abordagens para não somente saber quando utilizar cada uma, como também ter a capacidade de adaptá-las quando for necessário. Iremos

discutir sobre essas escolhas novamente no próximo tópico, buscando trazer a discussão para o contexto de ensino das lutas e do Kung Fu.

2.4 Aplicação

Quando pensamos nas modalidades esportivas do ponto de vista de sua lógica interna, identificamos que o Kung Fu é uma mistura de esporte técnico-combinatório e de esportes de combate (GONZÁLEZ, 2012). Sendo assim, os métodos de ensino utilizados em esportes coletivos, ou necessitam de adaptação para serem utilizados ou não possuem aplicabilidade, dependendo do objetivo da aula. Iremos abordar um exemplo de aula de Kung Fu e na medida do possível, trazer reflexões junto com os conteúdos abordados anteriormente e outros trabalhos que abordaram a construção pedagógica das lutas.

2.4.1 Relato de uma aula de Kung Fu tradicional

Uma aula de Kung Fu pode ser dividida em dois momentos: o primeiro é a aula coletiva e o segundo é o treino individual. A aula coletiva tem como característica principal a centralidade no professor, ou seja, todos os alunos prestam atenção no que o professor mostra e explica, e devem buscar seguir exatamente o que ele indica. A repetição de exercícios analíticos é a principal estratégia de ensino, na maior parte do tempo individual e, utilizando destes, busca-se o refinamento da técnica, a maior percepção do próprio corpo, e de seu movimento. A utilização de um grande número de repetições nos exercícios tem também outros objetivos, como utilizar do exercício da técnica na melhora do condicionamento cardiorrespiratório e fortalecimento muscular, como também no desenvolvimento de valores como perseverança, concentração e resiliência.

Durante a parte coletiva da aula, alguns exercícios em duplas também são utilizados, principalmente com viés analítico, utilizando repetições para exercitar fundamentos e técnicas, aplicando ou sofrendo a aplicação do colega. Com o desenvolvimento do aluno, passamos a utilizar de situações simultâneas de ataque e defesa, mas normalmente sem imprevisibilidade, isto é, a utilização de uma resposta para determinada situação de ataque. Entretanto é nestes exercícios que o aluno começa a desenvolver conceitos e capacidades

importantes no momento do combate como, se acostumar com o tocar no colega; a percepção da força empregada por ambos; perceber como essa força é estruturada, ou não, pelo posicionamento do resto do corpo e das bases; o trabalho de fortalecimento do corpo para resistir às técnicas que o colega busca aplicar; desenvolver consciência corporal própria e percepção do posicionamento do adversário, distância do adversário, entre outras.

Por fim, após experienciar os exercícios em dupla o aluno é estimulado a participar do combate livre (*SanShou*). O combate é um momento no qual os alunos devem buscar colocar em prática as técnicas aprendidas. O importante não é o resultado da luta, mas o esforço em aplicar e aprimorar as técnicas que são treinadas em outros momentos da aula. No combate propriamente dito, algumas pequenas adaptações de regras podem ser utilizadas como poder atacar somente com membros superiores, limitar a não possibilidade de uso de quedas e projeções, ou somente quedas, pode-se ainda explorar o combate no solo e ainda variar o número de oponentes simultâneos. Além do desenvolvimento técnico, os momentos de combate são oportunidade de desenvolvimento das virtudes, como coragem e bravura, mas também de manter seu ego sob controle, buscando sempre respeitar os colegas. Devido ao momento de tensão que envolve o combate, o aluno necessita aprender a controlar o temperamento e a transformar um momento estressante em uma oportunidade de aprendizado (PEDROSO, 2018).

Na parte individual da aula, cada aluno possui um treinamento mais individualizado, que é constituído por uma parte técnica e outra física. Na parte técnica, o conteúdo principal são diversas técnicas básicas estruturadas, e também o treinamento das rotinas (*TaoLu*). As rotinas são ensinadas individualmente, pelo professor a cada aluno, e cada aluno busca treinar (repetir a sequência de movimentos) diversas vezes, para, primeiramente, decorar a ordem dos movimentos, e depois aprimorar a execução dos movimentos, o sequenciamento entre eles, a velocidade, a expressão marcial, a capacidade de executar a rotina de forma integral, buscando a excelência técnica que é conduzida pelo professor através de correções constante na execução dos movimentos. Esse processo é normalmente lento, e feito a cada treino, ou seja, buscando melhorar e refinar a execução da rotina constantemente.

2.4.2 Reflexões sobre metodologias e a prática de ensino no Kung Fu

A lógica interna da modalidade (ou modalidades) na qual se insere o Kung Fu, sugere, por vezes, métodos baseados no princípio analítico-sintético. É preciso ensinar o aluno formas de se movimentar, gerar força, bem como as diferentes técnicas que existem dentro de uma arte marcial muito extensa e diversa. Para tanto, a repetição dos movimentos e os ajustes por parte do professor precisam estar presentes na aula. Lembrando ainda que os alunos precisam decorar sequências de movimentos complexos, além de conseguir executar cada técnica separadamente.

Entretanto, como discutimos nas relações entre técnica e tática, o combate apresenta uma imprevisibilidade que exige do praticante uma capacidade de reação e tomada de decisão desenvolvida. Caso contrário, mesmo sabendo executar uma técnica com perfeição, se o aluno não o faz no momento certo, ou rápido o suficiente, a técnica pode não funcionar para o objetivo previsto. Nesse contexto, acreditamos que o uso de jogos, dentro ou não dos métodos abordados na seção 2.3.2, pode ser uma forma de trabalhar nos alunos a capacidade tática, bem como a habilidade de perceber e antecipar as situações impostas no combate e, então, buscar em seu arcabouço a melhor solução para o problema imposto.

Outros trabalhos que investigaram a prática do ensino de lutas, de diversas artes marciais, como Kung Fu, Karatê, Judô, Jiu Jitsu, também identificaram a predominância do uso do método parcial, ou seja, as aulas costumam ser baseadas em atividades nas quais os alunos reproduzem determinadas partes das técnicas de maneira separada, repetindo-as por grandes períodos de tempo (RUFINO; DARIDO, 2015). Contudo, como salienta o autor, “é cada vez maior a crítica sobre a exclusividade dessa forma de aprendizagem, sobretudo em práticas de habilidades abertas, nas quais os contextos de ação e interação são mais imprevisíveis, como no caso das lutas” (p. 17-18).

As metodologias tradicionais ensinaram e ensinam muitos artistas marciais, mas é possível melhorar ainda mais o processo de aprendizagem e vivência das lutas, como reflete Rufino (2015, p. 18), afinal “não se trata de desprezar a prática pelas partes, mas considerar o papel de ambos os métodos para o ensino das lutas a partir da consideração dos objetivos pretendidos”. Além disso, fora e dentro do contexto das lutas, é pouco eficaz tratar as práticas corporais de forma simplista e restringindo o ensino à elaboração de sequências pedagógicas centralizadas nos gestos técnicos motores e baseadas na decomposição e repetição de

movimentos em partes (PAES, 2006). Portanto é necessária a discussão sobre a inserção de outras formas de ensinar as lutas, e de processos de ensino e aprendizagem que considerem, sobretudo, a pessoa que pratica, que se movimenta, que está imersa em um contexto e que possuem interesses diversos (PAES; BALBINO, 2009). Isso permite que se crie a possibilidade de construção de conhecimento, permitindo que os alunos não mais estejam em uma postura apenas de recebedores de informações (RUFINO; DARIDO, 2015). Segundo Ferreira (2009), quando falamos do processo de ensino-vivência-aprendizagem do esporte, e nele incluído as lutas, é preciso

“incentivar no aluno a inteligência tática do jogo em oposição à ênfase no ensino da técnica da modalidade; o estímulo a processos criativos em oposição à busca de reprodução da técnica perfeita; o incentivo a humanização do gesto em detrimento de sua mecanização”. (p. 51)

De forma mais específica ao contexto deste trabalho, Kozub e Kozub (2004) abordam a importância do desenvolvimento da tática no ensino das lutas, e sugere formas de ensinar a partir de jogos, com base no TGFU. O trabalho, que estuda modalidades focadas em quedas e projeções como judô e *wrestling*, traz uma classificação dos problemas táticos específicos das modalidades de luta, em especial do judô, que são

- conseguir uma posição de pegada “*grip*” vantajosa
- marcar o ponto
- se prevenir de tomar um ponto.

O ponto nessas modalidades está relacionado ou a realizar uma queda no adversário, por vezes com a necessidade de cair com as costas no chão, ou mantendo o controle do oponente no chão. Para cada problema tático, o autor elenca as técnicas envolvidas em cada situação, como por exemplo quando falamos de finalização em um esporte de invasão, diversas técnicas podem ser utilizadas, dependendo da modalidade. Por fim, temos uma abordagem de graus de complexidade dentro de cada problema tático, reforçando a necessidade de um entendimento prévio para evolução de um problema mais complexo. Os problemas táticos, e os conceitos inerentes a cada um, classificados em três níveis, estão na tabela abaixo.

Quadro 1 : Problemas táticos e seus níveis de complexidade dentro de esportes de judô e wrestling

Problemas táticos	Níveis de complexidade tática		
	1	2	3
Vantagem na pegada	Pegada simples	<i>Grip</i> com a direita ou com a esquerda Escapar de um <i>grip</i>	Pegada dominante Pegada positiva Ocupar os membros
Marcar ponto	Criar uma abertura	Mudar de direção Chegar perto do oponente Ataques indiretos	Quebrar o equilíbrio e a postura adversária Acabar com o espaço Fazer a transição para queda
Se prevenir de tomar um ponto	Manter a postura	Criar espaço entre o adversário	Usar da posição no espaço do combate

Fonte: Adaptado de Kozub e Kozub (2004) pg. 19

Dessa forma, seguindo a proposta do TGfU, os autores propõem o uso de jogos para trabalhar os problemas táticos, pois segundo eles quando os gestos técnicos são trabalhados de forma isolada, os alunos podem apresentar defasagens no conhecimento e na apropriação dos aspectos táticos, bem como incompreensões das estratégias possíveis. Os autores ainda indicam cuidados ao adequar os métodos com jogos no contexto das lutas que iremos adaptar a seguir:

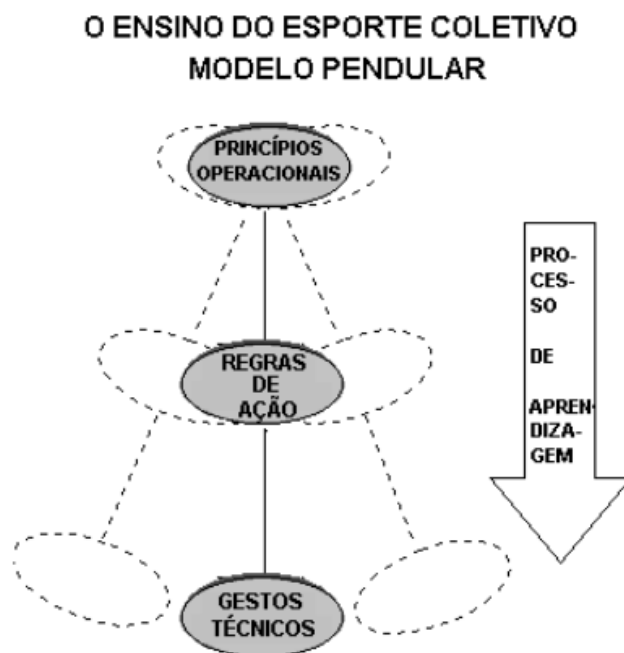
- **Reforçar o cuidado e o respeito entre os praticantes:** Para evitar lesões é necessário aconselhamentos para manter a segurança de todos. Além disso, os alunos não vão conseguir aprender os conceitos táticos se estiverem com medo.
- **Começar aos poucos nos jogos e atividades táticas:** nas artes marciais é comum a valorização das técnicas e habilidades, e alguns podem não querer realizar as

atividades, porém mostrar a importância de saber realizar uma troca de direção, por exemplo, é essencial para aplicar um ataque, chamando a atenção do aluno.

- **Equilibrar tamanho, e habilidade entre os oponentes:** para que ambos os oponentes consigam desenvolver o objetivo do jogo, é importante ter cuidado para diferenças de tamanho, força, idade ou tempo de treinamento.
- **É necessário um certo nível de proficiência:** Para desenvolvimento dos conceitos táticos, e também por segurança dos participantes, existem habilidades que precisam ser trabalhadas previamente ao jogo, como por exemplo aprender a cair adequadamente.
- **Indivíduos cansados têm mais dificuldade de aprender:** Nas artes marciais é muito importante o condicionamento físico. Entretanto dar atenção para essas atividade antes de atividade de condicionamento físico.
- **Dar atenção aos níveis de complexidade:** Além de aprender diferentes técnicas, o aluno se desenvolve fisicamente e cognitivamente, e assim as tarefas podem ficar mais complexas durante esse processo.

Sobre o ensino do Kung Fu, Toledo (2019) estruturou uma proposta pedagógica baseada na pedagogia do esporte, se apoiando no modelo pendular de jogos coletivos (Daolio, 2002), isto é, dar ênfase tardia a técnica, e dar atenção aos princípios operacionais da prática (que são equivalentes entre modalidade de mesma lógica), para então dar atenção as regras de ação e, por fim, a técnica.

Figura 2: Modelo do esporte coletivo pendular.



Fonte: Daolio (2002, p. 103)

Para tal, utiliza dos princípios condicionais para as lutas, desenvolvido por Gomes (2010), como uma forma de conteúdos na organização didática. Os princípios condicionais adaptados de Gomes (2010) são

- Contato proposital: O contato deve acontecer para que haja Luta e para que ela se desenvolva;
- Fusão ataque/defesa: Como em outros esportes, existem ataque e defesa, porém nas lutas elas ocorrem muitas vezes de forma simultânea, ou quase simultânea, e até certo ponto fundidas;
- Imprevisibilidade: Pelas dinâmicas acima apresentadas, uma luta sempre é imprevisível, as ações dificilmente se repetem;
- Oponente/alvo: O alvo nas lutas é personificado no oponente;
- Regras: Como em qualquer outro esporte, existem regras, e são elas que determinam as técnicas e táticas usadas.

Apesar de o trabalho de Toledo (2019) não deixar claro quais ferramentas metodológicas foram utilizados para atingir os objetivos, a abordagem desses princípios dentro do contexto do ensino do Kung Fu reforçam a discussão prévia sobre o estudo de ferramentas não

analíticas de ensino das artes marciais chinesas, bem como a necessidade de mudar o enfoque da técnica, para a questão de resolução dos problemas postos pela situação de combate.

Percebe-se, pois, que existe um movimento de quebra ou ruptura da forma de ensinar esporte também dentro das modalidades de lutas, e uma preocupação em ensinar além da técnica, de uma forma que aluno explore as possibilidades corporais, que desenvolva capacidade cognitiva, porém em um contexto seguro, interessante, investigativo, e por que não, divertido. Seguindo esse viés, buscamos contribuir para a reflexão e construção desse novo modelo de aulas, e para tal, discutimos o projeto pedagógico até chegar à prática. Nos próximos capítulos abordaremos como a avaliação pode fazer parte do processo de ensino, auxiliando professor e aluno a alcançar os seus objetivos com a prática.

3 AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A avaliação é vital para o processo de aprendizagem (OECD, 2005). No geral, a avaliação é uma preocupação em todo programa de ensino, pois a avaliação faz parte do processo de aprendizagem, ou ainda, do processo de ensino, vivência e aprendizagem. Porém, ainda há carência de trabalhos teóricos que a encaixem e a tornem coerente com a prática educativa (FERNANDES, 2008). Neste trabalho, entendemos a avaliação como uma forma de perceber o aprendizado dos alunos a partir dos conteúdos a serem ensinados, de avaliar o quanto os alunos aprenderam do conteúdo trabalhado e o quanto os assuntos tratados têm sido significativos para eles. Porém para entendermos melhor a prática da avaliação, as diferentes formas de se avaliar, e os diferentes resultados que podem ser obtidos, primeiro vamos à literatura entender melhor a teoria que serve de embasamento para tais práticas, pois, como cita Fernandes (2008), a teoria da avaliação nos ajuda a discernir onde está o quê, para onde é que se está a caminhar e como se está a progredir.

A avaliação pode ser entendida como "a coleta sistemática de dados a fim de verificar se de fato certas mudanças estão ocorrendo no aprendiz, bem como verificar a quantidade ou grau de mudança ocorrido em cada aluno" (BLOOM; HASTINGS; MADAUS, 1983, p. 9). E ainda, podemos ver a avaliação "como uma etapa do processo educacional que tem por fim comprovar, de modo sistemático, em que medida se alcançaram os resultados propostos pelos objetivos especificados com antecedência" (LAFOURCADE, 1980, p. 18). E mais ainda, " a avaliação não existe por si, mas para a atividade a qual serve, e ganha conotações filosóficas, políticas e econômicas que subsidia" (LUCKESI, 2006, p. 10).

Percebemos pelas falas dos vários autores que a avaliação nos traz informações sobre o processo pedagógico, e podemos utilizar essa informação para "tomar uma decisão em função de um objetivo que orienta a sua ação" (DE KETELE, 1986, p. 211). Assim, a avaliação está ligada aos objetivos de planejamento de ensino, e pode ajudar o professor, e o próprio aluno, a localizar dificuldades e descobrir processos que lhe permitirão progredir na sua aprendizagem (ALLAL, 1986 ; CARDINET, 1986), lembrando que a avaliação da qual tratamos não busca segregar ou identificar alunos aptos ou inaptos, proficientes ou não-proficientes, que tiveram sucesso no teste ou não, mas sim que venha a contribuir ao processo contínuo de aprendizado do aluno.

Resumindo, aplica-se um teste avaliativo a fim de identificar se o aluno atingiu determinado objetivo, ou se dominou determinado conceito, e a partir do resultado podemos tomar uma decisão para suprir a necessidade do aluno sinalizada por este resultado (LEONARDI, 2013). Entretanto, a avaliação ainda pode ocorrer antes do início de uma intervenção pedagógica, e nesse caso, ela pode servir para orientar o planejamento dessa intervenção (DE KETELE, 1986).

3.1 Tipos de avaliação

Durante a tentativa de definir e entender melhor o que é a avaliação, percebemos que existem mais de um objetivo por detrás dela. Assim, existem vários tipos de avaliação que variam de propósito, de momento a serem aplicadas e quais resultados são buscados a partir de sua aplicação.

Para Bloom, Hastings e Madaus (1983), há três tipos de avaliação: a avaliação **diagnóstica**, que serve para verificar o conhecimento prévio do aluno; a **formativa**, que busca verificar a existência de dificuldades por parte do aluno; e a **certificativa** (ou **somativa**), que é usada para controlar se os objetivos traçados inicialmente foram alcançados.

Aprofundando mais cada uma dessas etapas, os autores descrevem que a avaliação **diagnóstica**, pode ocorrer em dois momentos com enfoques distintos: antes do início de um ciclo de ensino, para identificar o ponto de partida mais adequado a partir dos conhecimentos prévios dos alunos; ou ainda durante o ciclo, buscando diagnosticar possíveis dificuldades, e suas causas, que devem vir acompanhada de uma prescrição específica para o problema encontrado. Nesses testes, não deveriam haver conceitos ou notas, somente a indicação de domínio, ou não, dos objetivos, seguidos das prescrições sobre o que fazer.

Já a avaliação **formativa** tem como objetivo fornecer um *feedback* ao professor e ao aluno sobre o quanto um conteúdo foi aprendido, podendo ser usado para realizar ajustes e modular e direcionar a atenção para os pontos de defasagem. Se aplicadas ao final de cada unidade de conteúdo, pode garantir que os alunos saibam o necessário para aprender o que vem à frente.

Por fim, a **somativa** se relaciona com a construção de padrões de desempenho, que devem ser desenvolvidos a partir da avaliação diagnóstica inicial, ou seja, "da onde saímos e onde

queremos chegar", e a avaliação buscaria identificar quais padrões esperados foram alcançados.

Existem discussões e teorias que buscam quebrar com esse modelo de testes "tradicional", porém este é um ponto inicial e que aplicado buscando o desenvolvimento integral do aluno, e não a adequação a padrões externos, pode contribuir muito ao processo pedagógico.

Quadro 2: Diferenciação entre avaliação somativa e formativa

Tipo de avaliação	Objetivo	Porção do curso	Nível de generalização
Avaliação somativa	Visão geral do quanto os objetivos mais gerais foram alcançados	Aplicado de duas a três vezes ao longo do curso com o foco de atribuição de nota	Espera-se comportamentos desejados
Avaliação formativa	Determinar o grau em que o aprendiz dominou determinada tarefa de aprendizagem e identificar quais pontos ainda não foram dominados	Testes mais frequentes, geralmente ao final de um conceito ou como pré-liminar de outro subsequente	Examina-se comportamentos pré-requisitos para cada objetivo mais amplo

Fonte: LEONARDI, 2013, p. 74.

Percebemos que a avaliação somativa tem maior preocupação com os padrões estabelecidos, tendo como resultado final uma nota ou conceito para o desenvolvimento obtido. Enquanto a avaliação formativa pode ser usada para identificar se houve ou não aprendizagem, e caso não haja, para prescrever atividades e/ou exercícios que sejam capazes de suprir a falta de domínio nesta habilidade. Por enxergarmos mais valor para o processo pedagógico na avaliação formativa, iremos trazer mais concepções sobre como usá-la e discussões sobre sua evolução. Alguns autores trazem a avaliação formativa como oposição à somativa, cujo objetivo é realizar um balanço, total ou parcial, da aprendizagem a partir de provas, e, ainda, se distingue da diagnóstica, por ter uma conotação menos patológica, ou seja, o aluno não precisa ser "tratado" após o diagnóstico de um problema (CARDINET, 1986). Já a avaliação formativa busca ajudar o aluno a encontrar as suas dificuldades, e portanto, os erros são normais e parte do processo, e podemos encaixá-los em determinados níveis de aprendizagem. Por exemplo, segundo Allal (1986), para uma estratégia de avaliação formativa é necessário estabelecer de maneira precisa: 1) quais os aspectos da aprendizagem do aluno serão necessários observar e quais os processos que serão utilizados para recolher os dados; 2) quais princípios orientarão a interpretação dos dados obtidos e subsequente

diagnóstico dos problemas de aprendizagem; e 3) quais caminhos serão trilhados na adaptação das atividades de ensino e aprendizagem.

Nas visões mais recentes sobre a avaliação formativa, ela é "centrada nos processos cognitivos dos alunos, e associada aos processos de feedback, de regulação, de autoavaliação, e de autorregulação das aprendizagens" (FERNANDES, 2006, p. 23). Nessa perspectiva, ela torna o aluno parte ativa do processo de ensino e aprendizagem, desenvolvendo nele técnicas de como se autoavaliar, de como perceber a sua aprendizagem, ou ainda, de como aprender a aprender (OECD, 2005). Podemos ainda identificar a natureza da avaliação formativa como sendo **criterial** ou **ipsativa** (FERNANDES, 2008). Na **criterial**, analisa-se critérios mais ou menos específicos, pré-definidos, mas sem compará-los com algum padrão ou norma (como é feito na avaliação somativa); na **ipsativa**, os alunos são analisados tendo como referência os próprios alunos. Fernandes (2008) propõe uma avaliação que faz parte do processo ensino, vivência aprendizagem, e que prega, entre outras premissas, pela simultaneidade entre ensino, avaliação e aprendizagem. Por fim, reforçando essa relação entre ensino e avaliação a avaliação autêntica dá enfoque à duas questões:

- avaliar necessita refletir o trabalho intelectual da prática profissional;
- precisa ser caracterizado por um engajamento ativo, explorador e investigativo por parte do estudante.

Dessa forma, o que se avalia está intimamente ligado ao o que, e como, se ensina, e vice-versa. Se utilizarmos jogos como métodos de ensino, seria também por meio de jogos que deveríamos avaliar, e assim para outros diversos contextos. Como citam Condemarin e Medina (2005, p. 13)

“a avaliação não deve ser considerada como um processo separado das atividades diárias de ensino ou apenas como um conjunto de provas passadas ao aluno no final de cada unidade. A avaliação deve ser vista como uma parte natural do processo de ensino-aprendizagem” .

Já sobre o papel do aluno no processo de avaliação, os dados obtidos por meio dos instrumentos de avaliação devem permitir ao aluno a reflexão sobre os resultados que alcançou, comparando-o consigo mesmo a cada nova aplicação dos testes. E cabe, então, ao professor indicar e promover para o aluno atividades que ele possa realizar para melhorar sua

aprendizagem em determinado aspecto do jogo ou mesmo sobre determinada técnica (LEONARDI, 2013).

3.2 Exemplos de avaliação dentro do esporte

Até o momento abordamos a avaliação do ponto de vista da educação, isto é, de forma abrangente e que pode ser aplicada para qualquer tipo de conteúdo e contexto. Agora pretendemos abordar o que a literatura traz sobre avaliação dentro do campo esportivo, trazendo alguns exemplos de instrumentos para a avaliação do aluno. Todos esses instrumentos foram propostos no contexto dos esportes coletivos, e, assim, a sua explicação faz menções à posse de bola, à movimentação e à relação com os colegas e adversários. Trataremos de métodos que buscam dar foco a aspectos além da técnica, como a tática e a estratégia, pois são instrumentos que quebram com uma lógica mais tradicional de se avaliar somente a capacidade de executar uma técnica a partir de padrões estipulados. Também são instrumentos que acreditamos serem passíveis de adaptação para o ensino de lutas e mais adiante buscaremos traçar paralelos dessas propostas em um contexto de ensino da arte marcial juntamente com outros métodos presentes no contexto de ensino de lutas corporais.

3.2.1 Game Performance Assessment Instrument (GPAI)

O GPAI foi criado para ser utilizado junto ao método *Teaching Games for Understanding* (TGfU). É um instrumento formal de avaliação (OSLIN, 2005) que se destaca por ser flexível e moldável às necessidades de avaliação. O teste é composto por sete categorias, as quais podem ser avaliadas em conjunto, em subgrupos ou ainda focando somente em uma categoria. A escolha depende do contexto, da intencionalidade da avaliação e do conteúdo que estiver sendo trabalhado na unidade didática, fazendo com que a avaliação faça parte do processo de ensino. Dentro de cada categoria também existem diversas possibilidades de grau de detalhamento, ou seja, é possível ajustar o conteúdo a ser observado em cada categoria (MESQUITA; GRAÇA, 2006; LEONARDI, 2017). O GPAI se destaca de outros por permitir a avaliação do aluno com ou sem a posse de bola e essa avaliação pode ocorrer por meio de filmagens (videotape) ou mesmo “ao vivo” (OSLIN; MITCHELL; GRIFFIN, 1998).

As sete categorias estão explicitadas abaixo, a partir dos conceitos validados por Oslin, Mitchell e Griffin (1998) e traduzidos por Mesquita e Graça (2006):

Quadro 3: Categorias de avaliação do GPAI.

- 1) **Retorno à base:** retorno apropriado do executante à casa ou à posição de recuperação entre tentativas da habilidade.
- 2) **Ajustamento (ajuste):** movimento ofensivo ou defensivo, conforme exigência do fluxo do jogo.
- 3) **Tomada de decisão:** fazer escolhas acerca do que fazer com a bola durante o jogo.
- 4) **Execução da habilidade:** performance da habilidade escolhida.
- 5) **Ação de apoio (support):** movimentos sem bola para receber um passe.
- 6) **Cobertura:** apoio defensivo ao jogador com bola, ou que se movimenta para a bola.
- 7) **Defesa/guardar/marcar:** defender um adversário que esteja ou não de posse de bola.

Fonte: Leonardi (2013, p. 87)

A partir dessas categorias, se pensarmos na modalidade do futebol, por exemplo, seria possível obter diversas avaliações de um jogador (OSLIN, MITCHELL E GRIFFIN, 1998), dentre eles:

- a) O envolvimento no jogo, somando-se o total de respostas apropriadas, o número de execuções eficientes de habilidades e o número de tomadas de decisão inapropriadas;
- b) O índice de tomada de decisão (DMI), dividindo-se o número de tomadas de decisão apropriadas pelo número de tomadas de decisão inapropriadas;
- c) O índice de execução de habilidades (ou, em outras palavras, o índice de eficiência de execução de habilidades) (SEI), pela fração do número de execução eficiente de habilidades pelo número de execução ineficiente de habilidades;
- d) O índice de apoio (support) (SI), dividindo-se o número de movimentos de apoio adequados pelo número de movimentos de apoio inadequados; e
- e) A performance de jogo, por meio da fórmula $(DMI + SEI + SI) / 3$.

A partir de sua criação, o GPAI é um método que vem sendo amplamente utilizado e estudado, sofrendo adaptações e ajustes, como a reformulação desses índices, por exemplo

(MEMMERT; HARVEY, 2008). Sendo assim, este é um instrumento de avaliação em evolução, e bastante estudado atualmente (LEONARDI, 2017).

3.2.2 Avaliação da forma básica de jogo

Nesse instrumento de avaliação, busca-se mensurar a competência do jogador através de registros do seu desempenho no jogo, ou através de escalas de apreciação sobre o grau de consecução de objetivos estabelecidos previamente. Por exemplo, no contexto do basquete, podemos demarcar a observação da seguinte ação: "Mantém a posse de bola, passando e recebendo com as duas mãos". E o observador ao analisar o jogo pode marcar em uma escala onde a ação "nunca", ou "raramente", ou "nem sempre", ou "sempre", é executada. O mesmo pode ser feito para diversas competências a serem analisadas. Trazemos um exemplo de avaliação no contexto do ensino do basquetebol na figura abaixo.

Quadro 4: Exemplo de ficha de avaliação da forma básica de jogo.

O atacante:	Sempre ++	Nem sempre +	Raramente -	Nunca --
1: Mantém a posse de bola, passando e recebendo com as duas mãos.				
2: Mantém a posse de bola, estabelecendo contato visual entre passador e receptor.				
3: Obtém mais tempo para tomar decisões quando pára à recepção da bola.				
4: Mantém a posse de bola à recepção e roda os pés para a cesta.				
5: Cria uma situação de vantagem ao mover-se na direção da cesta após passar a bola.				
6: Empreende uma iniciativa individual na direção da cesta, se o caminho estiver aberto.				
7: Escolhe uma posição no campo tomando por referência as posições do ataque.				

Fonte: Adaptado de Graça, Ricardo e Pinto (2006, p. 308).

Este é um método simples, porém bastante subjetivo. Apesar de ter sido desenvolvido no contexto de esportes de invasão, se forem determinados comportamentos ou competências que indiquem o aprendizado do aluno no contexto das lutas, pode ser adaptado também para a avaliação da aprendizagem no Kung Fu.

3.3 Avaliação no contexto das lutas

Embora não contendo ênfase na dimensão tático-técnica, existem na literatura testes específicos para modalidades de lutas relacionados à performance funcional, como é o caso do *Special Judo Fitness Test*. Esse teste, consiste em um teste físico, realizado a partir da técnica específica da modalidade chamada ippon-seoi-nage. O avaliado executa a técnica diversas vezes, em duas pessoas, em pequenos intervalos de tempo (30s). A performance é mensurada através do número de vezes de execuções e a frequência cardíaca do sujeito é avaliada imediatamente após o teste e 1 minuto depois. Apesar da correlação com a performance em combate, é um teste físico para um contexto esportivo (BORBA, 2013).

De forma semelhante, o teste *Pittsburgh Wrestling Performance Test* também mensura a capacidade física de um atleta a partir da execução da repetição da aplicação de 5 técnicas básicas do *Wrestling*. O objetivo é realizar 5 repetições de cada técnica o mais rápido possível. Assim como o anterior, esse é um teste que busca avaliar a performance atlética específica para a luta (BORBA, 2013).

Dentro dos contextos de educação não-formal, ou seja, fora do âmbito escolar, tradicionalmente a avaliação em uma escola de arte marcial está muito relacionada com a troca de graduações, ou seja, o recebimento de graus ou de faixas de diversas cores, estruturadas dependendo da modalidade. Esse tipo de graduação permite que se avalie a evolução dos alunos, possibilitando que eles percebam a sua própria evolução e criem objetivos concretos de ações práticas. Por outro lado, a utilização de graduações funciona como um “nivelamento” dos alunos ao considerar que todos os alunos pertencentes a uma determinada graduação tenham as mesmas habilidades e mesmas experiências (RUFINO, 2012). Afinal, como salienta Rufino (2012),

"Não é possível precisar o quanto que essa forma de “graduar o ensino” realmente traduz aquilo que os praticantes aprendem, ou seja, o quanto que é possível, por meio das graduações por faixas, realmente avaliar a aprendizagem e, conseqüentemente, o ensino das lutas corporais” (pg. 295).

Já Kozub e Kozub (2004), em seu trabalho que propõe o TGFU como método de ensino tático dentro do ensino de lutas, também faz utilização de um método de avaliação baseado

no GPAI, e adaptado para as lutas. No exemplo dado pelo autor dentro de uma atividade de combate livre, o professor avalia quando ataques foram feitos “fortes” ou fracos”, se o ataque usou de troca de direção ou não, e o resultado do ataque dependendo da posição em que o oponente cai no chão (só cai, cai de costa, ou cai sob o controle do oponente após uma aplicação clara de uma técnica de judô). O objetivo aqui, além de avaliar a performance, é avaliar a utilização de um conceito tático que é a troca de direção, necessária ao perceber a reação do oponente na tentativa de aplicação de uma técnica.

Figura 3: Exemplo de avaliação no modelo do GPAI aplicado ao judô

Figure 2. Sample Game Performance Assessment Inventory

Date: _____ Class (ages): _____ Activity: Randori

Criteria
 Strong Attack—recognizable technique from one of the throws of judo
 Weak Attack—no recognizable technique or a false attack (attack that has no chance of scoring due to distance or poor execution)
 Change of direction (yes)—recognizable first attack followed by a strong movement in the opposite direction
 Change of direction (no)—single attack not followed with any movement in the opposite direction
 Score—(1) opponent falls to the ground, (2) lands on back with force, and (3) control exists after the application of a recognizable judo technique (all three elements present = 1, two elements present = 1/2, one element present = 1/8)

Name	Attack		Change of Direction			Score		
	Strong	Weak	Yes	No	NA	1/8	1/2	1
Jesse								
Amy								
Mike								
Joe								
Bill								
Total %								

Note: NA refers to when an initial attack results in a full point score.

Fonte: Kozub e Kozub (2004, p. 21)

Seguindo a mesma lógica, Oh (2014), relata a importância de se ensinar e avaliar *Taekwondo*, no contexto mais "realístico" possível. Em seu trabalho, que trata em específico essa modalidade olímpica, é indicado maneiras de se avaliar de forma autêntica.

Figura 4: Avaliação somativa aplicada ao Taekwondo

Figure 1.
Summative Assessment: Taekwondo Rubric

Student Name	Proper kihop is evident, understanding of basic taekwondo terminology and etiquette is excellent (3 points)	Stances are excellent, demonstrating all aspects of correct technique with strong balance (3 points)	Punching techniques are excellent, demonstrating all aspects of correct technique with power (3 points)	Block techniques are excellent, demonstrating all aspects of correct technique with power (3 points)	Kicking techniques are excellent, demonstrating all aspects of correct (accurate) technique with strong balance, power, and speed (3 points)	Total Points (15 points)

Note. Unacceptable = 1 point, Acceptable = 2 points, Target = 3 points

Fonte: Oh (2014, p. 39)

As avaliações propostas pelo autor são realizadas em um contexto de luta, com adaptações de tempo, equipamentos de proteção, por exemplo, e apresenta duas formas de avaliação: uma avaliação somativa em um contexto autêntico (*Summative Assessment in an Authentic Setting*) e outra formativa. Como já comentado neste capítulo, o objetivo da avaliação somativa é avaliar a performance do aluno ao fim de uma aula ou unidade didática. Entretanto, mesmo tendo caráter somativo, o trabalho busca construir uma avaliação o mais autêntica possível com o contexto do esporte e do treino, e constrói uma quantificação do resultado atribuindo valores que vão de 0 a 15.

Quadro 5: Critérios de avaliação dentro da avaliação somativa aplicada ao Taekwondo.

Physical Skill Competencies	Unacceptable (1 point)	Acceptable (2 points)	Target (3 points)
Kihop, terminology, and etiquette	Proper kihop (powerful shout) needs adjustment and correction. Understanding of basic taekwondo terminology and etiquette needs attention.	Proper kihop (powerful shout), taekwondo terminology, and etiquette are evident; some aspects may be in need of slight adjustment.	Proper kihop (powerful shout) is evident. Understanding of basic taekwondo terminology and etiquette is excellent.
Stances with strong balance in a sparring format	Stances need adjustment and correction on multiple items after any skill attempt.	Stances are evident after any skill attempt. Some aspects may be incorrect or in need of adjustment, slightly affecting balance.	Stances are excellent after any skill attempt, demonstrating all aspects of correct technique with strong balance.
Punching technique in a sparring format	Punching techniques need adjustment and correction on multiple technique items. Power is not readily evident.	Punching techniques are evident. Some aspects may be incorrect or in need of adjustment, slightly affecting power.	Punching techniques are excellent, demonstrating all aspects of correct technique with power.
Block technique in a sparring format	Blocking techniques need adjustment and correction on multiple technique items. Power is not readily evident.	Blocking techniques are evident. Some aspects may be incorrect or in need of adjustment, slightly affecting power.	Blocking techniques are excellent, demonstrating all aspects of correct technique with power.
Kicking techniques in a sparring format	Kicking techniques need adjustment and correction on multiple items. Kicking accuracy, balance, power, or speed is not evident.	Kicking techniques are evident. Some aspects may be in need of slight adjustment, slightly affecting accuracy, balance, power, and speed.	Kicking techniques are excellent, demonstrating all aspects of correct technique with strong accuracy, balance, power, and speed.
Total Points: 15			
To be considered an acceptable performance, TCs must score >11 on the final rubric in order to pass the course.			
<i>Note: Target 13–15, Acceptable 11–12.9, Unacceptable ≤10.9.</i>			

Fonte: OH (2014, p. 41)

Já a avaliação formativa pode ser usada durante o processo de ensino, proporcionando feedback para o aluno, e evidenciando para o professor onde é necessária atenção. Neste trabalho a avaliação formativa tem um formato de “*checklist*”, e traz além da observação da questão técnica, comportamento táticos associados ao combate do *taekwondo*.

Figura 5: Avaliação formativa aplicada ao Taekwondo.

Figure 2. Formative Assessment: Taekwondo Checklist		
Student Name: _____		
Date of Assessment: _____		
	Observed	Not Observed
Uses a proper kihop		
Understands basic taekwondo terminology		
Demonstrates proper etiquette in a sparring format		
Stance: Demonstrates a strong balance Able to quickly return to a sparring position after any skill attempts		
Decision Making: Demonstrates proper punching techniques Able to know what do to with random targets given in a sparring format		
Decision Making: Demonstrates proper blocking techniques Able to know what do to with random targets given in a sparring format		
Decision Making: Demonstrates proper kicking techniques Able to know what do to with random targets given in a sparring format		
Skill Execution: Able to correctly (accurately) demonstrate the selected skills with strong balance, power, and speed in a sparring format		
Additional Comments:		

Fonte: OH (2014, p. 40)

Existem também avaliações técnico-táticas de performance envolvendo a competição esportiva de lutas, como o *judô* e *taekwondo*, nas quais busca-se compreender as diferentes combinações de ações que geram mecanismos necessários para se alcançar êxito na luta (ANDO *et. al.*, 2016; FORMALIONI, 2017). Uma das primeiras análises técnico-tática foi realizada por Rambier (1987) no qual verificou-se a interação entre tipo de deslocamento, pegada, posição do pé de ataque e do próprio ataque em combates. Nessa análise, o autor observou, por exemplo, que deslocamentos frontais estavam associados à pegada clássica (gola e manga) em 59% dos casos, isto é, que essa era a técnica de pegada mais comum escolhida pelos atletas para se deslocarem para frente. Após o deslocamento, os ataques eram realizados 44% das vezes com o uso do pé em pivô, 24,5% com o uso do pé de trás e 27% com o uso da perna da frente. Esse é um exemplo de análise das ações e interações técnico-táticas do combate que rompe com a ideia de que a técnica é fator primordial para vitória no combate (ANDO *et. al.*, 2016).

Outro tipo importante de avaliação nesse contexto envolve a análise tempo-movimento (ATM) que permite obter informações que revelam inferências sobre a duração do esforço

específico requerido nas tarefas. Essas análises auxiliam tanto o planejamento de treinamento quanto o desenvolvimento de avaliações com ações motoras e solicitação metabólica análogas às da modalidade em relação aos componentes anaeróbio e aeróbio do atleta (ANDO *et. al.*, 2016; FORMALIONI, 2017).

3.4 A avaliação no contexto do Kung Fu

Neste momento, buscaremos agregar toda a revisão feita até aqui para indicar formas de se avaliar dentro de um contexto de ensino, prática e vivência do Kung Fu. Não é nossa intenção criar um novo instrumento avaliativo, e nem buscamos determinar qual é o melhor instrumento dentre os já existentes, mas visamos delimitar a discussão sobre a avaliação de aprendizagem dentro dessa modalidade específica.

3.4.1 O que buscamos com a avaliação?

Para começar, partimos de perguntas que trazem alguns pontos que, ao serem respondidas, sinalizam o caminho que pretendemos chegar com a avaliação.

Qual o objetivo da avaliação?

Discutimos anteriormente as diferenças entre avaliações formativas e somativas, e acreditamos no potencial que a aplicação formativa pode ter dentro do processo de ensino. Assim, nosso objetivo não é somente qualificar os alunos como aptos ou inaptos após determinado tempo de treinamento, mas sim, utilizar da avaliação no aprimoramento do ensino e da aprendizagem, visando o desenvolvimento do aluno.

A maioria dos alunos que iniciam a prática não seguirão a carreira esportiva; muitos terão a oportunidade de usufruir da prática esportiva em seus momentos de lazer e poucos farão do esporte uma opção de atuação profissional. Leonardi (2013) sinaliza a importância de considerar o aluno como sujeito central no processo de ensino, vivência e aprendizagem e, para isso, há a necessidade de dar um olhar formativo não só às aulas que serão oferecidas, mas, também, à forma como a avaliação será aplicada e à maneira como seus resultados serão utilizados. Uma avaliação que exponha o aluno comparando-o insistentemente com os demais

companheiros de aula pode surtir efeito negativo ao seu desenvolvimento. A preocupação, portanto, deve centrar-se na tentativa de aliar o processo avaliativo ao processo formativo e de desenvolvimento integral do indivíduo. O autor ainda complementa:

"A avaliação, a nosso ver, não deve ser entendida apenas como parte final de um processo ou ciclo de ensino, a partir de uma perspectiva somativa. Ela deve assumir característica processual e formativa e auxiliar o aluno a construir seu conhecimento, contribuindo para seu desenvolvimento integral. Sob essa perspectiva, ela deve ser parte do processo de ensino, vivência e aprendizagem, e possuir relação com a verificação dos objetivos educacionais " (LEONARDI, 2013, p. 102)

Sendo assim, buscamos um método simples, que nos traga respostas com relevância para que sejam feitos ajustes no processo de ensino-aprendizagem e que auxiliem alunos e professores a identificar falhas e pontos a serem trabalhados, bem como pontos fortes que podem ser reforçados.

O que queremos ou precisamos avaliar?

Como abordamos, quando descrevemos a metodologia do ensino utilizada, o aprendizado do Kung Fu depende de fatores físicos, cognitivos, psicológicos, emocionais, sociais e culturais, que estejam estruturados sob pilares que gerem equilíbrio para desenvolvimento do bom Kung Fu. Dessa forma a avaliação se torna muito complexa, pois abrange fenômenos diferentes e que precisam ser avaliados de forma diferente. A avaliação da capacidade física de um aluno, por exemplo, se dá de maneira diferente da avaliação do seu entendimento acerca do legado cultural da modalidade. Porém, como apresentamos, podemos criar mecanismos de avaliação que permeiam a prática, e se misturam com o próprio ensino, possibilitando ao aluno ser avaliado sem nem perceber.

Como abordado no conceito de autenticidade da avaliação, existe a necessidade de diálogo entre avaliação e a prática, isto é, se avalia aquilo que se ensina, e melhor ainda se for utilizando de estratégias semelhantes. Logo se utilizando de um jogo queremos ensinar certo comportamento tático e por meio de um jogo também como podemos avaliar a o desenvolvimento do aluno. Por sua vez, se é necessário avaliar uma técnica que foi ensinada em um contexto analítico, é nesse mesmo contexto que deve ocorrer a avaliação. Sendo assim, buscamos uma avaliação que além de nos ajudar a melhorar a aprendizagem do aluno, que faça sentido dentro da metodologia de ensino do *Kung Fu*.

3.4.2 Avaliação dentro do contexto esportivo do *TaoLu* tradicional

Dentro do contexto esportivo, existem manuais escritos pelas organizações nacionais e internacionais que constituem os regulamentos das competições oficiais. Em competição de *TaoLu*, cada atleta apresenta uma rotina de movimentos de um determinado estilo tradicional de Kung Fu perante um grupo de árbitros. Cada árbitro atribui ao atleta uma nota, a partir de critérios pré-estabelecidos. O texto "Wushu Tradicional - Regras de Competição & Métodos de Avaliação 2019", possui diretrizes de como avaliar a performance de atletas em competição de *Taolu* tradicional:

“Artigo 31 Critérios de Classificação

1. Classificação de Performance

1.1. Visão Geral

- A performance geral é classificada em três (3) níveis e nove (9) subníveis, com pontuação

8.50-10.00 para “superior”, 7.00-8.49 para “médio” e 5.00-6.99 para “inferior” (verifique o Formulário 1 para detalhes).

1.2. Requisitos para Classificação de Performance Geral em Eventos de Competição

- Técnicas estão dentro do padrão, com métodos corretos e estilo excepcional. As rotinas executadas por atletas devem incluir o conteúdo e técnicas principais do estilo específico, destacando as características técnicas do estilo e individuais do atleta em sua execução.
- Emprego de força suave e preciso, movimentos coordenados. A apresentação de um atleta deve demonstrar força e métodos do estilo. As técnicas de mãos, olhos, tronco e passos devem estar coordenados, e a arma deve estar coordenada com todo o corpo.
- Ritmo apropriado, com energia bem direcionada e técnicas proficientes. A apresentação de um atleta deve demonstrar um ritmo de movimentação racional, claro senso de ataque e defesa e habilidades de apresentação proficientes.

- A estrutura é fluida, a coreografia é prática e o conteúdo é substancial. A sequência completa de movimentos do atleta deve ser consistente com as características do estilo e ser tradicional em sua natureza.
- Movimentos devem ser padronizados, suaves e naturais; coerentes e vívidos, executados com velocidade adequada; concentração evidente, com respiração suave, mente tranquila e com um estilo excepcional; a demonstração se combina com as características do estilo”

Essas são, portanto, as recomendações oficiais para a avaliação da performance de atletas em campeonatos de rotinas tradicionais. A nota é baseada em uma classificação subjetiva do atleta em níveis e subníveis como apresenta a figura abaixo, classificando o atleta em um dos nove subníveis, e a partir de uma leitura subjetiva o árbitro dá uma nota dentro desse subnível (Figura 6).

Figura 6: Classificação para performance geral e intervalo de pontuação

Nível		Subnível	Intervalo de Pontuação
Superior	Superior	①	9.50-10.00
	Médio	②	9.00-9.49
	Inferior	③	8.50-8.99
Médio	Superior	④	8.00-8.49
	Médio	⑤	7.50-7.99
	Inferior	⑥	7.00-7.49
Inferior	Superior	⑦	6.50-6.99
	Médio	⑧	6.00-6.49
	Inferior	⑨	5.00-5.99

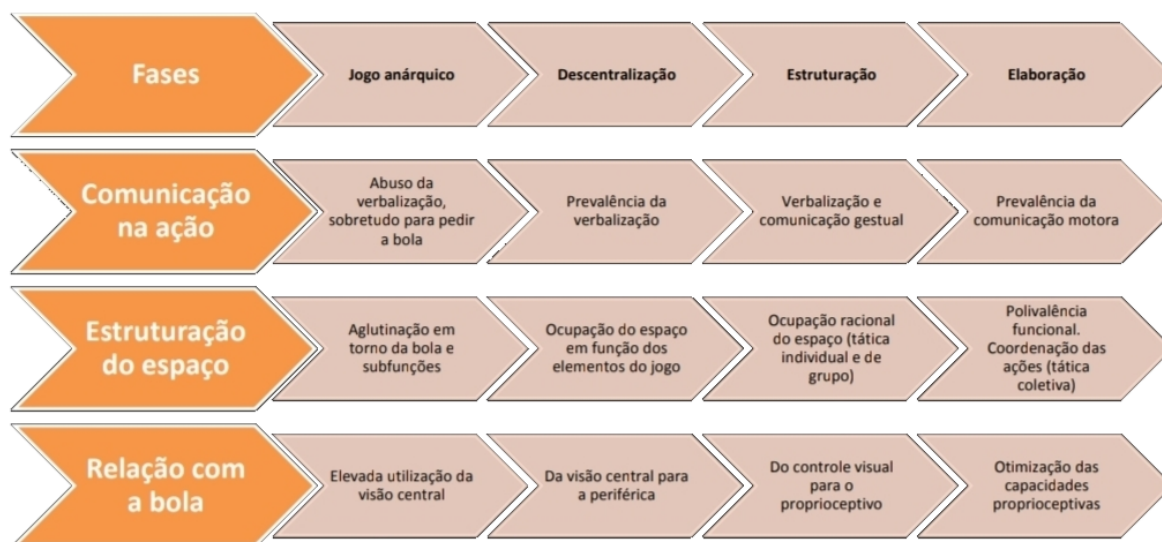
Fonte: “Wushu Tradicional - Regras de Competição & Métodos de Avaliação 2019”

Apesar de esse tipo de análise não ter relação com uma avaliação formativa, em um contexto de ensino, onde estamos mais preocupados com o processo de aprendizagem e vivência, dela podemos extrair elementos nos quais podemos dar atenção durante uma avaliação.

3.4.3 Indicadores de bom Kung Fu.

Iremos iniciar a discussão sobre a avaliação dentro de um contexto de ensino do Kung Fu, a partir de indicadores da qualidade do jogo, propostos por Garganta (1995) para esportes coletivos com bola, e da Figura 7, criada por Leonardi (2010), na qual para cada indicador temos uma evolução esperada, e, portanto, um indicativo de aprendizagem. Propomos uma reflexão semelhante do que seriam indicadores de um bom Kung Fu, e que assim podem ser utilizados como parâmetros avaliativos. Entretanto, vale observar a complexidade de avaliar um bom Kung Fu. Como já citamos, o Kung Fu envolve mais que somente saber lutar. Envolve tradição, cultura e filosofia. Porém, dentro de um contexto pedagógico, iremos focar no referencial técnico-tático associado à modalidade.

Figura 7: Fases dos diferentes níveis de jogo e sua relação com os três diferentes indicadores propostos por Garganta (1995).



Fonte: Adaptado de Leonardi (2010, p. 67)

A partir dessa lógica de evolução elencamos princípios e fundamentos que podem ser observados durante o treino das rotinas e do também no combate propriamente dito.

3.4.3.1 O que pode avaliado durante o treinamento do *TaoLu*:

Bases e postura

1. O aluno tem dificuldade de executar e manter as posturas de bases, por vezes perdendo o equilíbrio. Corpo curvo e desalinhado.
2. Consegue manter as bases com boa postura, mas perde equilíbrio ao se movimentar com mais velocidade devido a falta de enraizamento.
3. Transições rápidas e firmes entre as bases, transmitindo força e estrutura para os golpes.

Execução dos golpes

1. Golpes vazios (sem intenção), lentos e frágeis.
2. Golpes rápidos e com intenção mas pouca força gerada no final do golpe.
3. Utiliza o corpo como um todo, na aplicação dos golpes e geração da força.

Aplicações das formas/taolus

1. Não consegue enxergar as aplicações dos movimentos. As rotinas se tornam vazias e sem intenção nos movimentos.
2. Consegue perceber e transmitir aplicações básicas. Um soco é um soco, um chute é um chute.
3. Percebe múltiplas possibilidades para os movimentos dos taolus. Consegue aplicar em exercícios combinados.

3.4.3.2 O que pode avaliado durante o combate (ou no jogo)

Reação

1. Ainda tem muito medo ao enfrentar um adversário, e ao ser atacado abaixa a cabeça, ou fecha os olhos e foge. Por vezes fica de costas para o adversário.

2. Consegue resistir ao instinto de fuga e busca se defender dos ataques, mas ainda mais recua e se afasta do que se defende e esquiva. Por muitas vezes os golpes são desferidos com medo da reação do oponente.
3. Busca sempre se defender e esquivar o suficiente para retornar com um contra-ataque.

Leitura do oponente

1. Ainda não consegue perceber os movimentos do oponente até que ele termine, e assim não consegue se defender e contra-atacar reagir de forma intencional aos movimentos do oponente.
2. Não consegue reagir de forma intencional aos movimentos do oponente, mas reage em um tempo suficiente para que as vezes a sua ação funcione.
3. Consegue antecipar os movimentos do oponente buscando soluções que impeçam o adversário de terminar a ação pretendida.

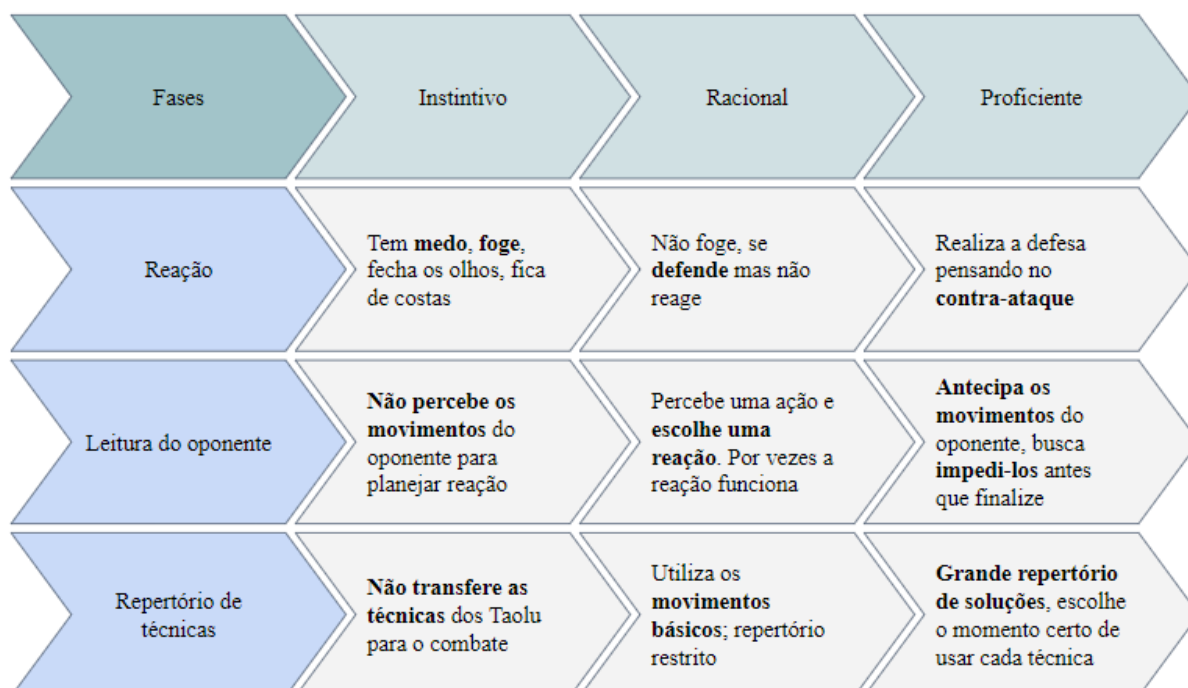
Repertório de técnicas

1. Não transfere as rotinas para a luta e seus movimentos são mais instintivos.
2. Tem repertório restrito e dificuldade de utilizar as aplicações que conhece, portanto fica nos movimentos básicos.
3. Grande repertório de soluções, consegue se adaptar aos movimentos do oponente e escolher aplicações rapidamente no momento necessário.

Esses são exemplos de conceitos que dão uma ideia de como o aluno evolui ao longo de sua trajetória e podem ser pontos de avaliação do processo de aprendizagem de um aluno, no momento em que é possível identificar que o aluno passa de um nível para o seguinte durante o seu desenvolvimento. Seguindo a organização destes níveis, estruturada na figura 7, do trabalho de Leonardi (2010), propomos a Figura 8, como uma forma de visualizar e resumir o envolvimento do aluno com o combate durante seu desenvolvimento no kung fu. Vale ressaltar que a intenção da proposta não é necessariamente ensinar o aluno a lutar, mas sim, entender que o combate é parte do ensinamento que nos propomos a passar e assim o que se busca é que o aluno consiga aplicar as técnicas do kung fu no contexto do combate. Dessa forma a ideia é de que, no primeiro momento, o aluno participa do combate de maneira mais **instintiva**, reagindo no combate da forma que o ser humano sabe, lutar ou fugir, sem organizar de forma racional o que fazer. Em um segundo momento as escolhas feitas pelo

aluno começa a ser mais **racional**, e o que foi aprendido em outros momentos das aulas começa a ser trazido para dentro do combate. O aluno começa a explorar as técnicas aprendidas, e as soluções para os problemas impostos por esse momento de enfrentamento com um adversário. Por fim, busca-se que o aluno chegue em uma estágio **proficiente**, onde o aluno é capaz de tomar boas decisões, utilizar as melhores técnicas em seu repertório que solucionem os problemas que se colocam no momento do combate.

Figura 8: Proposta para a organização de níveis de envolvimento com o combate dentro do aprendizado do Kung Fu.



3.3.3 Trabalhar e avaliar a capacidade cognitiva e tática

Quando se fala na resolução de problemas, ou seja, na questão tática, pode-se abordar a tomada de decisão a partir de quatro perguntas (DA SILVA, 1998)

1. O que fazer?
2. Quando fazer?
3. Onde fazer
4. Como fazer?

Afinal,

“A competência do jogador não decorre, portanto, de um entendimento mecânico que se restringe ao saber como executar determinadas técnicas. No sentido de selecionar e executar a resposta motora mais adequada ao contexto que a reclamou, o jogador deve prioritariamente saber o que fazer e quando fazer” (DA SILVA, 1998, p. 23).

Uma das perguntas envolve uma questão temporal, e na luta o tempo de resposta é muito curto. Ao estar de frente para um ou mais adversários, diversos são os fatores que o indivíduo deve levar em conta para identificar a solução mais eficaz e eficiente, como por exemplo:

1. Qual o posicionamento e a distância do adversário?
2. Quem é esse adversário?
3. Qual o alvo de um ataque adversário?
4. Qual região ficou exposta durante o ataque?
5. Qual a velocidade do ataque?
6. Quanto cansado eu estou e quanto cansado o adversário parece estar?

A técnica é necessária para a execução da ação, mas saber qual técnica usar em determinada situação é um conhecimento que pode demorar mais tempo para ser desenvolvido no aluno do que aprender a dar um soco. Por esse motivo, criar situações de combate onde possam ser experienciada a tomada de decisão, de forma segura, e sem dar enfoque na técnica perfeita, pode ser uma situação para além do treino analítico. Essa ideia se assemelha ao método cognitivo-situacional, criado por Greco (1998), no qual a proposta é aproximar o aluno de situações funcionais e se baseia em três pilares: percepção, antecipação, tomada de decisão. Ou seja, perceber um ataque ou um posicionamento de defesa, antecipar esse movimento e escolher rapidamente uma forma de agir.

Nesse contexto, como comentado anteriormente, uma estratégia de ensino que pode ser utilizada é o uso de jogos ou brincadeiras, utilizando jogos de forma intencional para propiciar ao aluno situações que propiciem o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao objetivo da aula. Por exemplo, se é observado que alguns alunos têm dificuldade de manter seu equilíbrio ao tentar desestabilizar um colega, pode-se desenvolver brincadeiras que explorem esses fundamentos em separado.

Se esse tipo de metodologia de ensino é utilizado, é possível, e recomendado, que avaliação ocorra também nesse contexto. Ou seja, atividades ou jogos de combate podem ser utilizados como meios de ensino e avaliação da técnica, tática e estratégia do aluno.

3.3.4 Reflexões e propostas de avaliações para o Kung Fu

Após a construção das necessidades e objetivos da avaliação no ensino do Kung Fu, vamos buscar dar exemplos de como podem ser desenvolvidas avaliações que tenham caráter formativo, as quais se integrem no contexto de vivência do aluno e que forneçam *feedback* para os alunos. Como foi explorado, o ensino e o treinamento do Kung Fu possui diferentes facetas ou estruturas, e em cada momento pode ser necessário métodos de ensino e avaliação diferentes. Para simplificar, seguiremos a nossa proposta dos indicativos de bom Kung Fu, e analisaremos dois cenários, o ensino e avaliação por meio do *TaoLu*, e por meio do combate ou de jogos de combate.

Como já abordado, o ensino do *TaoLu* é parte importante e até mesmo complexa dentro do KungFu. Trazemos à tona a sua complexidade nesse momento, para ressaltar a complexidade da avaliação também. O *TaoLu* em resumo é uma sequência de movimentos? Sim. Nele aprendemos os fundamentos e técnicas? Não necessariamente. Somente aprender a sequência não é suficiente para real entendimento da técnica, é preciso explorar, experimentar, e decifrar os significados presentes em cada movimento. Assim, o ensino da técnica por meio do *Taolu* exige uma metodologia predominantemente analítica, onde o professor corrige o aluno buscando a execução técnica mais correta possível, após grande número de repetições. Dessa forma, a avaliação nesse contexto terá viés analítico também, sendo possível assim, somente ser avaliado a técnica do aluno, pois não existe imprevisibilidade. Entretanto podemos esboçar momentos de avaliação relevantes para o processo de aprendizagem de maneira formativa.

Por exemplo, se o objetivo for avaliar a execução técnica de certo fundamento, pode-se, contabilizar o número de êxitos e falhas na execução de determinada técnica, como a execução de uma base, ou de determinado chute, durante a apresentação de um *TaoLu*. Esse processo pode ser realizado em pares de alunos, ou em grupo, incentivando em quem avalia também o desenvolvimento do entendimento do fundamento ou da técnica. Dessa forma a

avaliação funciona como momento de teoria para o avaliador, que busca identificar quais os fundamentos o colega está errando, o que pode melhorar, quais pontos se deve ter atenção, proporcionando ao avaliador um momento de reflexão sobre a sua própria prática. Essa iniciativa pode demonstrar inclusive uma falta de entendimento do fundamento, sendo assim papel do professor reorganizar as aulas seguintes para buscar resolver a falha que foi diagnosticada.

Esse modelo pode até mesmo ser usado como auto avaliação se for gravada a apresentação, proporcionando diversas estratégias de avaliação e feedback para o aluno. Dentro dos diferentes fundamentos e técnicas do Kung Fu, podem ser planejadas avaliações que passem por diferentes conteúdos ao longo de um bloco de ensino, dando foco no objetivo de cada aula, e garantindo que todo o conteúdo planejado foi explorado.

O segundo contexto envolve o combate ou os jogos de combate. Durante esse trabalho, trouxemos os jogos de combate, como uma maneira de isolar problemas táticos presentes no combate, podendo assim ensinar e avaliar separadamente. Já tratando do conteúdo tático, cuja importância foi evidenciada por diversos autores no contexto das lutas (KOZUB E KOZUB, 2004; OH, 2014; RUFINO, 2012), uma maneira de avaliar a capacidade tática dos alunos é por meio de jogos de combate. Os jogos de combate são atividades desenvolvidas que não tem necessariamente ligação direta com uma arte marcial ou estilo, porém proporcionam o ato de confrontação entre adversários, em um contexto que dá mais segurança para os alunos, utilizando regras que incentivem os alunos a buscarem soluções para problemas táticos e a desenvolver valências físicas (DE SOUZA JUNIOR; DOS SANTOS, 2010). Os jogos de combate podem ser classificados pela lógica interna como jogos de força e atenção; conquista de objetos; conquista de território; jogos de desequilibrar, jogos de estratégia; luta propriamente dita (CARTAXO, 2011). Dessa forma, a proposta é que sejam desenvolvidos jogos que tenham como objetivo evidenciar problemas táticos presentes na luta (KOZUB, 2004).

Dentro do contexto dos jogos, o GPAI é uma possibilidade de instrumento de avaliação, que se apresenta devido a sua grande abrangência e flexibilidade na avaliação do jogo. O GPAI é um instrumento de avaliação que depende do conteúdo do treino, e dos critérios de quem o administra e dos objetivos da avaliação. Uma vez que podem ser escolhidos o número de

categorias a ser avaliado, ele é um instrumento que pode ser utilizado com diferentes propósitos.

Voltando ao exemplo da atividade de desequilibrar o colega que citamos anteriormente, nela podemos realizar uma avaliação. O professor ou até um colega pode contabilizar as vezes que um aluno cai, e as vezes que consegue derrubar um colega, dentre diversos colegas. Se repetirmos essas atividade semanas depois e compararmos os resultados, podemos ter uma ideia de progresso. Além disso, mais de uma categoria de avaliação pode ser feita ao mesmo tempo. Segundo a lógica de categorias do GPAI, no mesmo jogo podemos avaliar fundamentos técnicos como postura e bases, execução das técnicas; táticos como controle do espaço, reação a aplicação de força do oponente, escolha de aplicação das técnicas aprendidas no *Taolu*; e estratégia, refletindo e verbalizando antes e depois da atividade. Assim, podemos dar complexidade à avaliação dependendo do objetivo da aula e nível dos alunos.

Outro exemplo dado por Rufino (2012), reflete sobre a necessidade de dar ao aluno oportunidades de explorar e criar, para em cima da criatividade do aluno desenvolver a técnica. Para isso poderíamos

“dividir os alunos em duplas e pedir às duplas que achem saídas e contragolpes dessa posição. Isso permitiria aos alunos que criassem suas próprias técnicas. Depois, cada dupla poderia demonstrar o que criou e aí todos discutiriam as posições, corrigindo os detalhes (RUFINO,2012, p. 294-295).”

Dando seguimento à complexidade da avaliação, citamos alguns modelos de avaliação realizadas sobre o combate propriamente dito. Apesar da validade e necessidade desse tipo de avaliação principalmente no contexto de desempenho, é interessante ressaltar a complexidade e validade desse tipo de avaliação. Uma vez que o aluno ainda está começando a desenvolver os fundamentos do combate, uma análise quantitativa sobre o combate é difícil, pois o combate tende a ser pouquíssimo baseado na técnica. Como descrevemos a partir do conceito de níveis de jogo, o aluno iniciante muitas vezes tem medo, e não toma decisões de forma lógica, mas por impulso. Portanto, talvez seja importante trabalhar com jogos mais simples, limitando espaço, deslocamento, limitando ou indicando quais são as opções de ataque e defesa, e principalmente que desenvolvam a capacidade de percepção para que assim a tomada de decisão seja feita de forma racional e ataques e defesas tenham intencionalidade clara. Nesse contexto, possuir uma maneira clara de avaliar se o aluno está desenvolvendo

essas capacidades e habilidades é crucial para que o aluno possa progredir para complexidade e imprevisibilidade do combate.

Por fim, voltamos a trazer à tona a necessidade de a avaliação ser usada de maneira formativa. Para que a avaliação contribua e faça parte do processo de aprendizagem do aluno, a avaliação deve trazer indícios que proporcionem ao professor, e aos próprios alunos, referências do que necessita ser complementado, ou melhor trabalhado nas aulas futuras, para que não haja brechas nos conhecimentos previamente estabelecidos que se almeja que o aluno aprenda.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho tinha como objetivo abordar formas de se avaliar a aprendizagem dos alunos no ensino do Kung Fu, como arte marcial chinesa. Para isso, abordamos todo o processo pedagógico envolvido na organização e planejamento de um projeto visando o ensino, a vivência e a aprendizagem do aluno. Durante o planejamento de um projeto de ensino, é necessário a avaliação do que se ensina, qual a modalidade que será ensinada, para quem será ensinada, e em que contexto. Todos esses fatores se relacionam entre si. Trazemos então os diferentes objetivos que praticantes possuem dentro da prática do Kung Fu, e trazemos como central da prática e do ensino o desenvolvimento integral do indivíduo, buscando utilizar a arte marcial como meio de refinamento pessoal, trazendo melhor convívio em sociedade e melhor qualidade de vida.

Tendo sido traçados os objetivos da prática, analisamos quais conteúdos necessitam ser ensinados, e buscamos trazer conexões entre as teorias da pedagogia do esporte e os ensinamentos tradicionais do Kung Fu. Durante o estudo, foi construída a necessidade de um ensino autêntico e também de uma avaliação autêntica com a prática esportiva, em especial, em esportes de combate. Logo, evidenciamos a necessidade de se ensinar a lutar, lutando. Reestruturamos os conteúdos da prática do Kung Fu, dentro dos referenciais da pedagogia do esporte, e percebemos a complexidade de abordar todos os assuntos dentro de uma aula.

Ao tentar compreender novas maneiras de abordar os conteúdos que propomos, revisamos os métodos de ensino aplicados no ensino de esportes, e encontramos discrepâncias entre as mais novas tendências de ensino, e a prática tradicional do ensino do Kung Fu e de diversas outras artes marciais. Assim, tentamos trazer indicativos de como se abordar o ensino do Kung Fu em sua complexidade técnica, tática e estratégica. De forma alguma, a conclusão foi a de que simplesmente propor atividades livres de combate é o suficiente, até porque não necessariamente o objetivo de alguém que pratica uma arte marcial é aprender a lutar em um contexto sem regras, ou seja, pautado exclusivamente na defesa pessoal. Na verdade, como professor, ao utilizar o Kung Fu, como ferramenta pedagógica, para se ensinar "além do esporte", mas também ensinar bem o esporte, como diria Freire (2002), viu-se a necessidade de se desenvolver estratégias de ensino para poder adicionar oportunidades de vivência do combate, como parte importante do ensino e também avaliação do aluno. Portanto, percebemos a complexidade do ensino de uma arte marcial, e de como é necessário avanços

metodológicos e pedagógicos para seu ensino nos contextos que aparecem atualmente. Como conclui Rufino (2012),

"...o ensino das lutas corporais deve pautar-se sempre por meio de procedimentos pedagógicos claros e objetivos concretos, ensinando por meio dos métodos, parcial e global, utilizando jogos, brincadeiras e muita repetição das técnicas, sequenciadas por práticas em bloco e, sobretudo, randômicas. Principalmente, o professor deve atentar-se para o planejamento e a organização dos processos de ensino e aprendizagem, reorganizando-os periodicamente. A ênfase exacerbada ao método parcial e à prática em bloco deve ser alterada para matrizes e diretrizes pedagógicas mais efetivas e eficazes, organizando e diversificando o ensino" (p. 294).

Um dos métodos que se demonstrou promissor, foi a utilização de jogos, que foquem nos problemas táticos das lutas, que proporcionem um ambiente seguro e que deem confiança para o aluno explorar as técnicas aprendidas também por meio de métodos analíticos.

Os jogos podem ser usados como meio de ensino, mas também de avaliação e nesse contexto usamos como referência o instrumento de avaliação GPAI, para desenvolvimento de futuros instrumentos de avaliação especificamente para o Kung Fu, como foi feito em outras modalidades de luta como wrestling, judô e taekwondo. Além disso, evidenciamos a necessidade de realizarmos uma avaliação que sirva de feedback para o aluno, que faça parte do processo de ensino e não só como forma de categorizar alunos ao fim de um ciclo de ensino. A avaliação serve para auxiliar o processo de ensino, tanto para o professor quanto para o aluno, que pode assumir o seu papel dentro do processo de aprendizagem.

De forma geral, este trabalho buscou apresentar a relevância da construção de um projeto pedagógico de ensino do Kung Fu pautado na pedagogia do esporte. Em cada etapa do planejamento, organização, sistematização e em especial da avaliação, traçamos pontes entre o ensino tradicional e as tendências mais atualizadas de ensino, buscando superar perspectivas puramente analíticas e potencializando a prática pedagógica por meio de uma avaliação formativa, preocupada com o que o aluno está por aprender. Esperamos assim, contribuir para o desenvolvimento do ensino da arte marcial chinesa.

REFERÊNCIAS

ALLAL, L. Estratégias de avaliação formativa: concepções psicopedagógicas e modalidades de aplicação. In: ALLAL, L; CARDINET, J; PERRENOUD, P. A avaliação formativa num ensino diferenciado. Coimbra: Livraria Almedina, 1986.

ANDO, Gabriela Yuri Uyeda; MIARKA, Bianca; PINTO, Maria Márcia Matos. Avaliação de análise técnico-tática em combates de judô por programa computacional por usuários com diferentes níveis de expertise. *Journal of Physical Education*, v. 27, 2016.

BLOOM, Benjamin S. et al. Manual de avaliação formativa e somativa do aprendizado escolar. 1983.

BORBA, Francisco da Silva Coelho de. Teste de avaliação da performance em luta. 2013. Tese de Doutorado.

BUNKER D, Thorpe R (1982). A Model for the Teaching of Games in Secondary Schools. In: *Bulletin of Physical Education*. p 5-8

CARDINET, J. A avaliação formativa: um problema actual. In: ALLAL, L; CARDINET, J; PERRENOUD, P. A avaliação formativa num ensino diferenciado. Coimbra: Livraria Almedina, 1986.

CARTAXO, Carlos Alberto. Jogos de Combate: atividades recreativas e psicomotoras: teoria e prática. Vozes, 2011.

COLL, C. *et al.* Os conteúdos na reforma: ensino e aprendizagem de conceitos, procedimentos e atitudes. Porto Alegre: Artmed, 2000.

CONDEMARÍN, M.; MEDINA, A. Avaliação autêntica: um meio para melhorar as competências em linguagem e comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2005.

DAOLIO, Jocimar. Jogos esportivos coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos-modelo pendular a partir das idéias de Claude Bayer. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, v. 10, n. 4, p. 99-104, 2002.

DA SILVA, Julio Manuel Garganta. O ensino dos jogos desportivos colectivos. Perspectivas e tendências. Movimento, v. 4, n. 8, p. 19-27, 1998.

DE KETELE, J-M. A propósito das noções de avaliação formativa, de avaliação sumativa, de individualização e de diferenciação. In: ALLAL, L; CARDINET, J; PERRENOUD, P. A avaliação formativa num ensino diferenciado. Coimbra: Livraria Almedina, 1986.

DE SOUZA JUNIOR, Tácito Pessoa; DOS SANTOS, Sérgio Luiz Carlos. Jogos de oposição: nova metodologia de ensino dos esportes de combate. 2010.

DIAS SOBRINHO, José. Universidade e avaliação. Entre a ética e o mercado. Florianópolis: Insular, 2002.

FERNANDES, D. Para uma teoria da avaliação formativa. Revista Portuguesa de Educação, v. 19, n. 2, p. 21-50, 2006.

FERNANDES, Domingos. Para uma teoria da avaliação no domínio das aprendizagens. Estudos em avaliação educacional, v. 19, n. 41, p. 347-372, 2008.

FERREIRA, Henrique Barcelos. Pedagogia do esporte: identificação, discussão e aplicação de procedimentos pedagógicos no processo de ensino - vivência - aprendizagem da modalidade basquetebol. 2009. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Campinas, SP. Disponível em: <http://libdigi.unicamp.br/document/?code=000443306>. Acesso em: 30 mar. 2017.

FORMALIONI, Andressa et al. Validação de protocolo de análise de tempo-movimento no Taekwondo. Conexões, v. 15, n. 4, p. 419-431, 2017.

FREIRE, João Batista. Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 1991.

GALATTI, Larissa Rafaela et al. Pedagogia do esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos. Revista da Educação Física/UEM, v. 25, p. 153-162, 2014.

GALATTI, Larissa Rafaela et al. O ensino dos jogos esportivos coletivos: avanços metodológicos dos aspectos estratégico-tático-técnicos. Pensar a prática, v. 20, n. 3, 2017.

GARGANTA, J. Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. In: A. Graça & J. Oliveira (Eds). O ensino dos jogos desportivos, 2. ed. Porto: Universidade do Porto, 1995.

GOMES, Mariana Simões Pimentel et al. Ensino das lutas: dos princípios condicionais aos grupos situacionais. *Movimento*, v. 16, n. 2, p. 207-227, 2010.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime; BRACHT, Valter. Metodologia do ensino dos esportes coletivos. Vitória: UFES, Núcleo de Educação aberta e à distância, v. 126, 2012.

GRAÇA, Amândio; RICARDO, Vasco; PINTO, Dimas. O ensino do basquetebol: aplicar o modelo de competência nos jogos de invasão criando um contexto desportivo autêntico. *Pedagogia do desporto*, p. 299-312, 2006.

GRECO, Pablo Juan; BENDA, R. N. Iniciação esportiva universal: metodologia da iniciação esportiva na escola e no clube. Belo Horizonte: UFMG, v. 2, p. 305, 1998.

KIRK, D. Sport Education, Critical Pedagogy, and Learning Theory: Toward an Intrinsic Justification for Physical Education and Youth Sport. *Quest*, v. 58, n. 2, p. 255-264, 2006.

KOZUB, Francis M.; KOZUB, Mary L. Teaching combative sports through tactics. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, v. 75, n. 8, p. 16-21, 2004.

LAFOURCADE, P. D. Planejamento e avaliação do ensino: teoria e prática da avaliação do aprendizado. São Paulo: IBRASA, 1980.

LEONARDI, T. J.; BERGER, A. G.; GINCIENE, G.; BARROSO, A. L. R.; PAES, R. R. Referenciais da pedagogia do esporte e as dimensões dos conteúdos: interfaces teóricas e aplicadas. *Pensar a Prática*, Goiânia, v. 24, 2021. DOI: 10.5216/rpp.v24.68983. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/pef/article/view/68983>. Acesso em: 23 jun. 2022.

LEONARDI, T. J. Pedagogia do esporte: ensino, vivência e aprendizagem do basquetebol em situações adversas de espaço físico e material didático. 2010. 115f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2010.

LEONARDI, Thiago José. Avaliação em pedagogia do esporte: análise da validade e sensibilidade do Team Sport Assessment Procedure (TSAP) e do Game Performance

Assessment Instrument (GPAI). 2017. 1 recurso online (208 p.). Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Campinas, SP.

LEONARDI, Thiago José; BERGER, Artur Goulart; REVERDITO, Riller Silva. Esporte contemporâneo e os novos desafios à pedagogia do esporte. *Esporte e sociedade: um olhar a partir da globalização*. São Paulo, SP: Iea/USP, 2019. p. 254-269, 2019.

LEONARDI, Thiago José et al. Referenciais da pedagogia do esporte e as dimensões dos conteúdos: interfaces teóricas e aplicadas. *Pensar a prática*. Goiânia. Vol. 24, n. 1 (2021) p. 1-22, 2021.

LUCKESI, C. C. Avaliação da aprendizagem escolar. 18 Ed. São Paulo: Cortez, 2006.

MACHADO, G. V.; GALATTI, L. R.; PAES, R. R. Pedagogia do esporte e projetos sociais: interlocuções sobre a prática pedagógica. *Revista Movimento*, Porto Alegre, v. 21, n. 2., p. 405-418, abr./jun. de 2015.

MATOS, Zélia. Contributos para a compreensão da pedagogia do desporto. *Pedagogia do desporto*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, p. 154-184, 2006.

MEMMERT, Daniel; HARVEY, Stephen. The game performance assessment instrument (GPAI): Some concerns and solutions for further development. *Journal of Teaching in Physical Education*, v. 27, n. 2, p. 220-240, 2008.

MESQUITA, Isabel; GRAÇA, Amândio. Modelos de ensino dos jogos desportivos. *Pedagogia do desporto*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, p. 269-283, 2006.

OECD. Formative assessment: improving learning in secondary classroom. Paris: OECD, 2005.

OSLIN, Judith L.; MITCHELL, Stephen A.; GRIFFIN, Linda L. The game performance assessment instrument (GPAI): Development and preliminary validation. *Journal of teaching in physical education*, v. 17, n. 2, p. 231-243, 1998.

PAES, Roberto Rodrigues. Pedagogia do esporte: contextos, evolução e perspectivas. *Revista brasileira de educação física e esporte*, v. 20, n. 5, p. 171, 2006.

PAES, Roberto Rodrigues; BALBINO, Hermes Ferreira. A pedagogia do esporte e os jogos coletivos. DE ROSE, D. et al. Esporte e atividade física na infância e adolescência: uma abordagem multidisciplinar. Porto Alegre: Artmed, p. 73-83, 2009.

PAES, Roberto Rodrigues; MONTAGNER, Paulo Cesar; FERREIRA, Henrique Barcelos. Pedagogia do esporte: iniciação e treinamento em basquetebol. 2009.

PARLEBAS, P. Esporte e Jogos. BOLETIM DA FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DA EDUCAÇÃO FÍSICA. Brasília, 1980.

PASQUALI, Luiz. Instrumentação psicológica: fundamentos e práticas. Artmed Editora, 2009.

PEDROSO, ROBERTO. Kung Fu, a arte de viver: uma introdução aos fundamentos das artes marciais chinesas. Porto Alegre: Baowei, 2018.

Wushu Tradicional - Regras de Competição & Métodos de Avaliação 2019. https://cbkw.org.br:1337/uploads/Regras_de_Competicao_Metodos_de_Avaliacao_de_Wushu_Tradicional_2019_b7897a2794.pdf. Acessado em março de 2023

RAMBIER, R. Contribution à l'analyse technico-tactique de l'attaque. Paris: INSEP, 1987.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto e DARIDO, Suraya Cristina. Pedagogia do esporte e das lutas: em busca de aproximações. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte [online]. 2012, v. 26, n. 2 [Acessado 14 Outubro 2022] , pp. 283-300. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1807-55092012000200011>>. Epub 03 Jul 2012. ISSN 1981-4690. <https://doi.org/10.1590/S1807-55092012000200011>.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto; DARIDO, Suraya Cristina. Pedagogia do esporte e das lutas: em busca de aproximações. Revista brasileira de educação física e esporte, v. 26, n. 02, p. 283-300, 2012.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto; DARIDO, Suraya Cristina. Prática pedagógica das lutas no brasil: análise de contextos não formais de ensino. Revista Brasileira de Ciência e Movimento, v. 23, n. 1, p. 12-23, 2015.

SCAGLIA, Alcides José. O futebol que se aprende e o futebol que se ensina. 1999. Tese de Doutorado. Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas.

WEINECK, Jurgen; CARVALHO, Beatriz Maria Romano; BARBANTI, Valdir José. Treinamento ideal: instruções técnicas sobre o desempenho fisiológico, incluindo considerações específicas de treinamento infantil e juvenil. Manole, 1999.

ZABALA, A. A prática educativa: Como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.