



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTES**  
**CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - BACHARELADO**

**PATRÍCIA TÁVILA LIMA DA SILVA**

**EFEITOS DA VIDEOMODELAÇÃO SOBRE ANÁLISE DO DESEMPENHO DO  
GOLPE *SEOI-NAGE* DO JUDÔ**

**FORTALEZA**

**2017**

**PATRÍCIA TÁVILA LIMA DA SILVA**

**EFEITOS DA VIDEOMODELAÇÃO SOBRE ANÁLISE DO DESEMPENHO DO  
GOLPE *SEOI-NAGE* DO JUDÔ**

Monografia apresentada à banca examinadora do Curso de Bacharelado em Educação Física, do Instituto de Educação Física e Esportes da Universidade Federal do Ceará, como requisito final para obtenção do Título de Bacharel em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Chereguini.

**FORTALEZA**

**2017**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- S582e Silva, Patrícia Távila Lima da.  
Efeitos da videomodelação sobre análise do desempenho do golpe seoi-nage do Judô / Patrícia Távila Lima da Silva. – 2017.  
55 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Educação Física e Esportes, Curso de Educação Física, Fortaleza, 2017.  
Orientação: Prof. Dr. Paulo Chereguini.
1. Análise do Comportamento. 2. Judô. 3. Análise de Tarefa. 4. Seoi-nage. 5. Videomodelação. I. Título.  
CDD 790
-

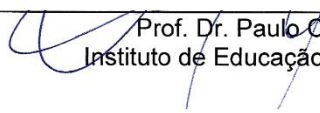
**FICHA DE APROVAÇÃO**

**PATRÍCIA TÁVILA LIMA DA SILVA**

**EFEITOS DA VIDEOMODELAÇÃO SOBRE ANÁLISE DO DESEMPENHO DO  
GOLPE SEOI-NAGE DO JUDÔ**

**APROVADO**, em: 10 / FEVEREIRO / 2017.

---

 Prof. Dr. Paulo Chereguini – Orientador  
Instituto de Educação Física e Esportes - IEFES.

---

 Profa. Dra. Marcela de Castro Ferracioli  
Instituto de Educação Física e Esportes - IEFES.

---

Prof. Ms. Renee Caldas Honorato  
Instituto de Educação Física e Esportes - IEFES.

Fortaleza – CE

2017

À Deus e minha família.

## AGRADECIMENTOS

Agradecer é algo difícil, pois nem sempre expressamos tudo o que queremos realmente. Mas, é muito bom saber que podemos sempre contar com as pessoas que de certa forma nos ajudaram a construir nosso caminho.

Primeiramente, agradeço a Deus, por me guiar, me proteger e me dar esperança para acreditar em um mundo mais humano. Pela oportunidade de viver, palavra que define bem: *maktub*, “estava escrito” ou melhor, “tinha que acontecer”, depois um período longo enfrentando as dificuldades, renasci e diante deste fato um desejo maior para poder realizar o meu sonho e construir este trabalho.

Agradeço a minha família pelo apoio e alicerce, em especial ao meu pai, Antônio Vieira da Silva, pela paciência e forma branda de enfrentar os problemas, a minha mãe Francisca Oliveira Lima da Silva, mulher forte, batalhadora, e ao mesmo tempo frágil, que fez da sua própria vida significado e incentivo para que eu pudesse e possa seguir, sobretudo, em frente e sempre manteve tudo em ordem.

E em nome de tantos familiares, em especial a minha tia, que eu considero minha segunda mãe, Maria Ozana, que carinhosamente, sempre e continua cuidando e contribuindo para a minha formação pessoal e acadêmica.

A minha segunda família, Associação Dojô Maximus. Um local onde extravaso no tatame e ao mesmo tempo me tranquiliza. Obrigado a todos os envolvidos na pesquisa, aos meus *senseis*, aos *team* Preta's e os alunos.

Ao meu orientador Paulo Chereguini, meu muitíssimo obrigado, afetuosamente apelidado de Cheregas pela pessoa carismática que é, vibrante, iluminado e por nos ter oferecido a oportunidade de imergir em um mundo incrível, atípico e fantástico. Foi peça fundamental na minha escolha pela Análise do Comportamento, agradeço pelos prazos e metas que disciplinarmente tornou a produção deste estudo algo tranquilo e organizado.

A Associação Atlética do IEFES/UFC pela confiança dada em está à frente da direção por quatro anos, de muito trabalho, dedicação e amor, tenho a enorme satisfação em fazer parte dessa equipe: *team Blue*.

A turma de faculdade Bacharelado em Educação Física UFC 2012 pelos anos e aprendizagens compartilhadas e vividas.

Aos Professores Marcela de Castro Ferracioli e Renê de Caldas Honorato, por aceitarem meu convite tão prontamente, meu obrigada, sinceramente.

A todos e a cada um de vocês o meu carinho e gratidão. P.T.L.S

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção ou construção. Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.”

(Paulo Freire)

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Local da coleta da pesquisa .....	19
Figura 2 – Modelo de cenário de gravação.....	20
Figura 3 – Sequência de movimentos do golpe <i>seoi-nage</i> .....	21
Figura 4 – Delineamento do estudo e de suas etapas da pesquisa .....	23
Figura 5 – Videomodelação do golpe <i>seoi-nage</i> completo com o sensei Tadahiro Nomura .....	24
Figura 6 – Ficha de avaliação do desempenho do golpe <i>seoi-nage</i> .....	27
Figura 7 – Gravação bidimensional da técnica <i>seoi-nage</i> .....	29
Figura 8 – % desempenho dos participantes 1 e 3.....	31
Figura 9 – % desempenho do P2 .....	34
Figura 10 – Sessão de linha de base e intervenção do P1 .....	35



## LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Lista de descrição dos itens de avaliação do desempenho do golpe <i>seoi-nage</i> .....	28
Tabela 2	Ficha de cálculo de avaliação do desempenho do golpe <i>seoi-nage</i> .....	29
Tabela 3	Procedimento do presente estudo e com as ginastas .....	30
Tabela 4	Cálculos da avaliação do desempenho do golpe <i>seoi-nage</i> do P1 .....	32
Tabela 5	Cálculos da avaliação do desempenho do golpe <i>seoi-nage</i> do P3 .....	32
Tabela 6	Cálculos da avaliação do desempenho do golpe <i>seoi-nage</i> do P2 .....	33

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

- C1 Câmera 1
- C2 Câmera 2
- P1 Participante com idade entre 15 e 17 anos
- P2 Participante com idade entre 12 e 14 anos
- P3 Participante com idade entre 09 e 11 anos

## LISTA DE SÍMBOLOS

l Comprimento

m

A área

m<sup>2</sup>

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	14
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	15
2.1 Judô.....	15
2.1.1 <i>História do Judô no mundo e no Brasil</i> .....	15
2.1.2 <i>O Ensino do Judô</i> .....	16
2.2 Desenvolvimento Motor .....	15
2.3 Videomodelação .....	17
<b>3. OBJETIVOS</b> .....	17
3.1 Geral .....	17
3.2 Específicos .....	17
<b>4. MÉTODO</b> .....	18
4.1 Participantes.....	18
4.2 Seleção dos participantes .....	18
4.3 Critérios de exclusão.....	19
4.4 Local e Materiais .....	19
4.5 Descrição do golpe <i>seoi-nage</i> .....	18
4.6 Procedimentos.....	18
4.6.1 <i>Condição A: Linha de Base</i> .....	18
4.6.2 <i>Condição B: Intervenção</i> .....	18
4.6.3 <i>Retorno à condição A: Reversão</i> .....	18
4.6.4 <i>Critérios para ficha de avaliação do desempenho do golpe seoi-nage</i> ... 18	
4.6.5 <i>Passos para cálculo do valor do desempenho na execução do golpe</i> .....	18
4.7 Tratamento dos dados .....	29
<b>5. RESULTADOS E DISCUSSÃO</b> .....	31
<b>6. CONCLUSÃO</b> .....	38
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	38
<b>APÊNDICES</b> .....	41

## EFETOS DA VIDEOMODELAÇÃO SOBRE ANÁLISE DO DESEMPENHO DO GOLPE *SEOI-NAGE* DO JUDÔ

### RESUMO

O objetivo do presente trabalho foi avaliar os efeitos da aplicação do treino por videomodelação, adicionalmente ao treino tradicional de Judô, sobre o desempenho na execução do golpe *seoi-nage* para atletas de diferentes categorias de idade. Em linhas gerais, o procedimento de videomodelação consiste em o participante assistir em vídeo uma ou mais execuções de um movimento, sendo entendidas supostamente como um modelo ideal, e, na sequência, o mesmo participante repetir o movimento. Foram selecionados como participantes 3 atletas federados de Judô, que treinavam há pelo menos um ano e meio em uma academia de Fortaleza/CE: P1 – 16 anos, do sexo feminino; P2 – 12 anos, e P3 – 9 anos, ambos do sexo masculino. Para cada participante foi selecionado um outro atleta com idade e biótipo semelhantes para exercerem a função de *uke* – oponente que cai durante a projeção do golpe pelo participante. O delineamento da pesquisa foi o de sujeito único como seu próprio controle do tipo reversão: A-B-A, típico da abordagem metodológica da análise do comportamento. Nas fases A os participantes foram expostos a condição de treino tradicional de Judô e na fase B, também chamada de intervenção, além do treino tradicional, os participantes foram expostos ao treino por videomodelação - variável independente. A variável dependente, medida em todas as fases, consistia na análise do desempenho de execução das projeções do golpe *seoi-nage*. As execuções do golpe foram filmadas a partir de duas câmeras sincronizadas, as imagens das gravações foram digitalizadas para análise bidimensional e, então, foram atribuídas notas para 41 características da execução do golpe. As características da execução do golpe foram definidas mediante processo de análise conhecido como análise da tarefa. Os resultados mostraram que ao longo da coleta de dados todos os participantes apresentaram desempenhos crescentes, mas, além disso, o procedimento por videomodelação produziu, para dois dos três participantes, efeitos mais significativos sobre o aumento dos desempenhos na execução dos golpes. Para P1 e P3, os resultados da condição de intervenção mostraram um aumento de desempenho mais acentuado, respectivamente 12,9% e 12,7%, em comparação tanto a condição antecedente, respectivamente 2,5% e 7,2%, quanto em comparação com a condição subsequente, respectivamente 7,5% e 2,2%. A discussão dos resultados foi realizada em termos de tempo de exposição ao treino por videomodelação, da experiência prévia em discriminar os elementos mais importantes da execução do golpe e, então, emitir respostas com fidedigna correspondência (imitar), e também em relação ao grau de subjetividade na análise das características que compõe a execução do golpe pelo experimentador. Ainda que a aplicação do procedimento tenha se mostrado como eficaz para avaliar os efeitos da videomodelação sobre o desempenho de execução do golpe *seoi-nage* para atletas de diferentes categorias de idade, indicando avanços metodológicos e maior rigor na análise dos critérios de desempenho, acredita-se que haja a necessidade de replicações deste estudo. Futuros estudos poderiam ser realizados com mais participantes, a fim de avaliar a generalização dos efeitos da intervenção, e; delineados a partir de outras lógicas de análise de desempenho considerando o participante/sujeito como seu próprio controle.

**Palavras-chaves:** videomodelação, *seoi-nage*, análise de tarefa, Judô e análise do comportamento.

## ABSTRACT

The objective of the present study was to evaluate the effects of videomodelation training, in addition to traditional Judo training, on the performance of the *seoi-nage* stroke for athletes of different age categories. In general terms, the videomodeling procedure consists in the participant watching in video one or more executions of a movement, being supposedly understood as an ideal model, and, in sequence, the same participant to repeat the movement. Three federated Judo athletes were selected as participants, who trained for at least a year and a half in a Fortaleza / CE gym: P1 - 16 years old, female; P2 - 12 years, and P3 - 9 years, both males. For each participant another athlete of similar age and biotype was selected to perform the uke - opponent function that falls during the projection of the stroke by the participant. The research design was that of single subject as its own control of the type reversal: A-B-A, typical of the methodological approach of behavior analysis. In phases A the participants were exposed to traditional Judo training condition and in phase B, also called intervention, in addition to the traditional training, participants were exposed to training by videomodeling - independent variable. The dependent variable, measured in all phases, consisted in the analysis of the execution performance of the *seoi-nage* blow projections. Shock executions were filmed from two synchronized cameras, the images of the recordings were scanned for two-dimensional analysis, and then notes were assigned for 41 characteristics of the execution of the coup. The characteristics of the execution of the coup were defined through an analysis process known as task analysis. The results showed that throughout the data collection all the participants presented increasing performances, but, in addition, the videomodeling procedure produced, for two of the three participants, more significant effects on the performance increase in the execution of the blows. For P1 and P3, the results of the intervention condition showed a steeper performance increase, respectively 12.9% and 12.7%, compared to both the antecedent condition, respectively 2.5% and 7.2%, and in Compared to the subsequent condition, respectively 7.5% and 2.2%. The discussion of the results was carried out in terms of the time of exposure to videomodelation training, previous experience in discriminating the most important elements of the execution of the coup, and then emitting answers with trustworthy correspondence (imitate), and also in relation to the degree of Subjectivity in the analysis of the characteristics that make up the execution of the blow by the experimenter. Although the application of the procedure has been shown to be effective in evaluating the effects of videomodeling on the execution performance of the *seoi-nage* stroke for athletes of different age categories, indicating methodological advances and greater rigor in the analysis of performance criteria, It is believed that there is a need for replications of this study. Future studies could be carried out with more participants, in order to evaluate the generalization of the effects of the intervention, and; Delineated from other logics of performance analysis considering the participant / subject as their own control.

**Key Words:** videomodeling, *seoi-nage*, task analysis, Judo and behavior analysis.

## 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho faz parte de um projeto maior que envolve três trabalhos acadêmicos (TCCs) sobre ensino e aperfeiçoamento da execução da técnica *seoi-nage* do Judô. Os outros dois estudos têm como título: “Comparação” “dos efeitos no desenvolvimento motor de escolares a partir da aplicação de um treino programado de Judô” e “Comparação” “dos efeitos no desenvolvimento motor de escolares a partir de dois tipos de treino programado: modelação ao vivo e videomodelação”, ambos em processo de ajuste do delineamento e do procedimento e, para iniciarem a coleta de dados, dependem da finalização e análise sobre os resultados da presente pesquisa.

O significado e a pertinência deste trabalho justificam-se pela oportunidade de caracterizar um novo modelo de treino de Judô pelo procedimento de videomodelação em praticantes de Judô de diferentes categorias etárias, considerando estudos que mostraram sua eficácia em outros contextos (D'ateno, Mangiapanello e Taylor, 2003; Macdonald, 2005). Tendo em vista a qualidade de um treino direcionado no processo de formação esportista de crianças, jovens e adultos, que possibilita influenciar o desempenho futuro em competições de alto nível e permitindo uma formação mais equilibrada a quem não pretenda seguir com a carreira de atleta de rendimento.

A fim de propor um treino sistematizado por videomodelação no Judô, fez-se necessário realizar um levantamento prévio de literatura que contemplasse artigos nacionais e internacionais envolvendo o ensino ou a aplicação da videomodelação em contextos esportivos. Uma revisão não sistematizada identificou apenas uma pesquisa experimental, com o procedimento aplicado para ginastas (Boyer, Raymond, Miltenberger e Fogel, 2009). Esta pesquisa utilizou uma combinação dos métodos de videomodelação e vídeo *feedback* para melhorar a execução de seus movimentos corporais e suas posições no aparelho.

Desta forma, o objetivo geral da pesquisa é comparar os efeitos do treinamento com videomodelação e treinamento tradicional na execução do golpe *seoi-nage*, se produz uma melhora no desempenho do golpe *seoi-nage* e, conseqüentemente, maximizar o desenvolvimento técnico global do praticante dentro do Judô, procurando garantir o sucesso na aprendizagem e, ainda, gerando subsídios para professores e pesquisas que desejem conhecer e trabalhar com este método em diferentes modalidades.

Esta pesquisa tem sua relevância para o Ceará no tocante aos estudos envolvendo a confluência de três áreas: Judô, desempenho esportivo e videomodelação, e ainda, como pesquisa inicial, abrir caminhos para novos trabalhos na área da Análise do Comportamento.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 Judô

#### 2.1.1 História do Judô no mundo e no Brasil

O estilo Takenouchi-ryu fundado em 1532 é considerado a origem do estilo Ju-Jutsu japonês. O Judô é derivado do Ju-Jutsu, uma arte que serve tanto para atacar quanto para defender usando nada mais que o seu próprio corpo, segundo Nunes (2016).

Em fevereiro de 1882, no Japão, foi inaugurada a primeira escola de Judô do mundo, denominada Kodokan (Instituto do Caminho da Fraternidade). Jigoro Kano inseriu princípios da física, como equilíbrio, gravidade, deslocamento e sistema de alavancas, além de importantes ferramentas didático-pedagógicas de ensino para fazer do Judô uma arte perfeita. A palavra Judô é escrita com dois ideogramas chineses. Vem de “Ju” (suave) e “do” (caminho ou princípio), ou seja, o Judô é o caminho suave, caminho da gentileza, no qual é preciso primeiro ceder, para obter a vitória, afirma Nagata (2010).

Segundo Murata (2005, p. 148, tradução), na primavera de 1915 Jigoro Kano estabeleceu uma definição para o Judô:

*Judô é o caminho do melhor uso da energia mental e espiritual. Através do treinamento das técnicas de ataque e defesa no judô, o praticante alimenta a sua força mental e física e, gradualmente, incorpora a essência do caminho no judô.*

De acordo com Nunes (2011), o Judô teve a sua origem no Brasil com a imigração japonesa que iniciou na primeira década do século XX e se estendeu até os anos setenta. Grande parte desses precursores chegaram ao Brasil nos navios que aportavam em Santos e de lá eram distribuídos para as lavouras de café. Em um primeiro momento os japoneses radicaram-se no estado de São Paulo e norte do Paraná.

Segundo Wilson (2008), a pessoa que pode ser considerada a precursora do Judô no Brasil é o Conde Koma, cujo nome seria Mitsuyo Maeda ou Eisei Maeda. Apesar de ter-se estabelecido depois da entrada dos imigrantes japoneses, Maeda veio como divulgador oficial da Kodokan de Judô nas Américas.

Designado como “caminho suave”, o Judô vem se difundindo, cada vez mais, dentro e fora do Japão, com algumas modificações nas regras ao longo dos anos para um melhor entendimento dos espectadores, o número de adeptos a prática esportiva não para de crescer.



### 2.1.2 O Ensino do Judô

O Judô caracteriza-se por uma grande variedade e quantidade de elementos técnicos e táticos, solicitando todo o corpo, onde os movimentos assumem uma grande variabilidade na intensidade e intermitência, (Crnogorac, 2010).

Além das lutas, no Judô, há também o treino de golpes. Neste treino, realizado em duplas, um deles é o *tori* (sujeito que executará determinado golpe) e o outro é o *uke* (sujeito que é projetado pelo golpe). O *tori* executa sequencialmente um mesmo golpe, diversas vezes, para assim adquirir a sua mecânica correta.

Pretende-se que o conteúdo de ensino seja alvo de um tratamento didático, de forma a permitir aos praticantes uma progressão na aprendizagem, a qual deverá estar em sintonia com os níveis de desempenho apresentados, com os objetivos da aprendizagem do conteúdo e com as condições inerentes ao processo de ensino-aprendizagem, afirma Graça, & Mesquita (2013).

Em uma sessão de treino tradicional nas academias de Judô, é realizado primeiramente, o alongamento, seguido pelo aquecimento, com exercícios que preparem o corpo para a parte principal do treino. Em seguida, é feito o treinamento de entrada de golpes chamado de *uchi-komi*, que é fundamental para o aprimoramento e melhora na eficácia do golpe, conforme Nagata (2010). E por último pode ser realizado o *randori* (luta no treino), momento em que o aluno pode colocar em prática o que foi aprendido no treino.

Segundo Valdivieso (2006 apud Veloso, 2015), “o processo de planificação em longo prazo está estreitamente ligado ao treino de jovens. Para alcançar, em longo prazo, resultados de elevado nível, precisa levar em consideração um programa de treino bem organizado e planejado. Desde a infância e adolescência entende-se que, as bases necessárias é que os máximos rendimentos podem surgir”. Neste sentido, importa promover uma preparação consequente, sistemática e em longo prazo.

## 2.2 Desenvolvimento Motor

Sabe-se que o desenvolvimento motor depende de fatores intrínsecos, ou seja, do próprio indivíduo e fatores extrínsecos, do meio no qual esse está inserido. Por isso destacamos toda criança deve ser estimulada, seja ela com atraso ou não no seu desenvolvimento, porque é através da atividade motora, do ato motor, que a criança adquire consciência de si e do mundo a sua volta.

Winnick, 2004, p. 306, define desenvolvimento motor como:

[...] processo contínuo de mudança ao longo do tempo, que se inicia na concepção e termina apenas com a morte. O desenvolvimento motor, portanto, é a mudança progressiva no comportamento de movimento ao longo do ciclo da vida. Envolve a adaptação contínua do indivíduo às mudanças na sua capacidade de movimento.

É justamente nessa fase que as crianças irão tirar o maior benefício da aprendizagem de uma grande variedade de atividades motoras. Portanto, é importante que nessa faixa de idade haja uma formação generalizada, poliesportiva, no sentido de aprender um grande número de técnicas básicas, para que depois elas sejam aperfeiçoadas.

### **2.3 Videomodelação**

Um dos procedimentos metodológicos para o ensino do Judô é a modelação, que pode contribuir para a melhor execução do golpe. Este método envolve geralmente crianças, jovens e adultos, observando uma outra pessoa a se envolver em um comportamento alvo. Na verdade, os estudos descobriram que normalmente as crianças aprendem facilmente através de modelagem (por exemplo, Bandura, Ross, & Ross, 1961; Hosford, 1980; Meltzoff, 1996 apud Marjorie, Loce Kurt, 2000).

Para Chereguini (2015), a videomodelação consiste na apresentação em vídeo da tarefa alvo a ser ensinada, representada por modelos treinados e, em seguida, o aluno é solicitado a executar a tarefa apresentada. A tarefa pode ser a execução de uma habilidade simples, como um salto ou um arremesso, ou pode ser uma sequência de movimentos, como uma jogada.

A estratégia videomodelação é bastante utilizada em diversas áreas, porém, a modelação e videomodelação são procedimentos experimentais que utilizam vídeos, que são planejados sob a perspectiva da Análise do Comportamento, com a finalidade de minimizar situação de erro no ensino, considerando o princípio de reforçamento comportamental.

É com esse espírito de cientificidade que se torna possível uma aproximação entre o Judô e a Análise do Comportamento, por sua visão pragmática. Se o Judô é desenvolvido para promover o máximo da eficácia dos judocas com o mínimo de esforço, a Análise do Comportamento pode ser uma ferramenta muito útil para auxiliar esse aprimoramento técnico, afirma França (2008).

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 Geral**

Comparar os efeitos do treinamento com videomodelação e treinamento tradicional na execução do golpe *seoi-nage*.

#### **3.2 Específicos**

- Comparar os efeitos intraparticipantes do treino tradicional de Judô isolado com a combinação dos treinos tradicional e sistematizado.
- Analisar os efeitos do desempenho na execução do golpe *seoi-nage* em participantes com diferentes faixas etárias.

## 4. MÉTODO

Este estudo caracteriza-se por ser uma pesquisa do tipo exploratória, quantitativa, experimental, analítica e de inovação no âmbito documental que, segundo Thomas e Nelson (2002), fornece meios de coleta de dados e é um método descritivo de pesquisar certos problemas.

### 4.1 Participantes

Foram selecionados três participantes, atletas com idade entre 09 e 17 anos, classificados em três faixas etárias, P1: categoria adulto, do sexo feminino, 16 anos de idade e faixa verde; P2: categoria jovem, do sexo masculino, 12 anos de idade e faixa roxa e; P3: categoria infantil, do sexo masculino, nove anos de idade e faixa amarela com ponteira laranja. Todos apresentavam, pelo menos, um ano e meio de treino ininterrupto. Para cada participante foi selecionado um outro atleta do mesmo sexo e com idade e biótipo semelhantes para exercerem a função de *uke* – oponente que cai durante a projeção do golpe pelo participante (*toris*). A roupa utilizada pelos participantes foi o *quimono*, uniforme típico do praticante de Judô. Para uma melhor visualização e identificação dos envolvidos no golpe, durante a coleta dos dados, os *toris* usaram os *quimonos* da cor branca e o *uke* usava o da cor azul.

### 4.2 Seleção dos participantes

O processo de seleção foi feito através de um pré-teste com nove duplas *tori-uke*, voluntárias, de ambos os sexos (14 do sexo masculino e quatro do sexo feminino), sendo três por cada categoria etária. O convite foi feito coletivamente pela experimentadora, em uma aula de cada uma das três categorias de idade. No momento de realização da pesquisa, todos eles eram atletas federados de Judô de uma academia de Fortaleza/CE, e categorias competitivas diferentes, convidados a participar voluntariamente da pesquisa.

Os participantes voluntários para participar da pesquisa foram expostos a um pré-teste (descrito em procedimento) e três duplas foram selecionadas, considerando a maior pontuação de desempenho, a dupla que se aproximar do valor total da ficha de avaliação do golpe *seoi-nage*. Sendo uma dupla para cada faixa etária (P1 – adulto: 15 a 17 anos; P2 – jovem: 12 a 14 anos e; P3 – criança: 9 a 11 anos). Todos os participantes foram instruídos oral e previamente sobre os procedimentos, sobre a sequência de tarefas planejadas para os pré-testes, sobre o sistema de filmagem, sobre o objetivo de estudo e sobre sua relevância acadêmica e profissional. Os atletas realizaram um aquecimento geral prévio, típico da prática

do Judô e orientado pela experimentadora, e uma simulação de execução dos movimentos de entrada (*uchikomi*).

Os participantes não selecionados, mas que tinham disponibilidade de horário e biótipo semelhante aos respectivos *toris*, considerando as prioridades massa corporal (peso e altura), idade, sexo, graduação, foram mantidos como potenciais participantes como colaboradores na pesquisa como *uke*. Para as faixas etárias P1 e P2 manteve-se as mesmas duplas *tori-uke*. Com relação a faixa etária P3, houve a desistência do *uke* previamente selecionado, sendo então convidado aleatoriamente a participar nessa função uma das crianças que realizou o pré-teste como *uke* de um dos *toris* não selecionados. Todos os participantes selecionados e seus respectivos responsáveis assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido e o termo de assentimento (Apêndices A e B).

#### 4.3 Critérios de exclusão

Uma condição para se inscrever como voluntários na pesquisa foi o preenchimento de uma ficha de identificação (Apêndice C). A partir da inscrição foram excluídos do processo de seleção (pré-teste) aqueles que apresentaram as seguintes características:

- Participantes doentes.
- Dor crônica.
- Não conseguir minimamente completar a execução do golpe proposto.
- Indisponibilidade de horário para participação na pesquisa.

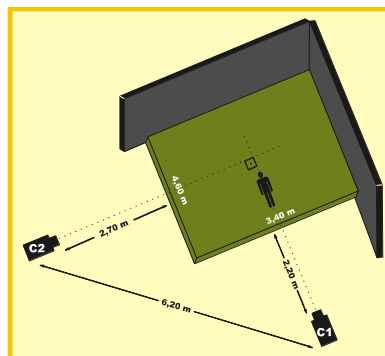
#### 4.4 Local e Materiais

Quadra poliesportiva da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental (EMEIF) Almerinda de Albuquerque, Fortaleza/CE. A quadra contava com 18 metros de comprimento e 8 metros de largura. A área total montada de tatames, no centro da quadra, foi de 15,6m<sup>2</sup> (4,6m X 3,4m), (Figura 1).



**Figura 1.** Local da coleta da pesquisa.

Foram utilizadas duas câmeras digitais, marca NikonD3100, Cyber-shot de 14.8 megapixels, sendo uma para captura das imagens da execução do golpe e direcionada para a parte dorsal do *tori* (C1) (estando o *tori* de frente para o *uke*) e lateral direita (C2). Considerando que o golpe exige um giro longitudinal de 90°, ao final da projeção foi filmado o participante na posição anterior (C1) e lateral direita (C2), como indicado e representado na Figura 2 (CHEREGUINI, 2008). Folhas de papel A4, *notebook* HP, ficha de avaliação do golpe e além disso, foram utilizadas 20 placas de tatame de encaixe de E.V.A., de 1m<sup>2</sup> e 3cm de altura, superfície com textura antiderrapante, formando duas bases para se colocar a câmera para a filmagem dos vídeos dos participantes (Figura 2).



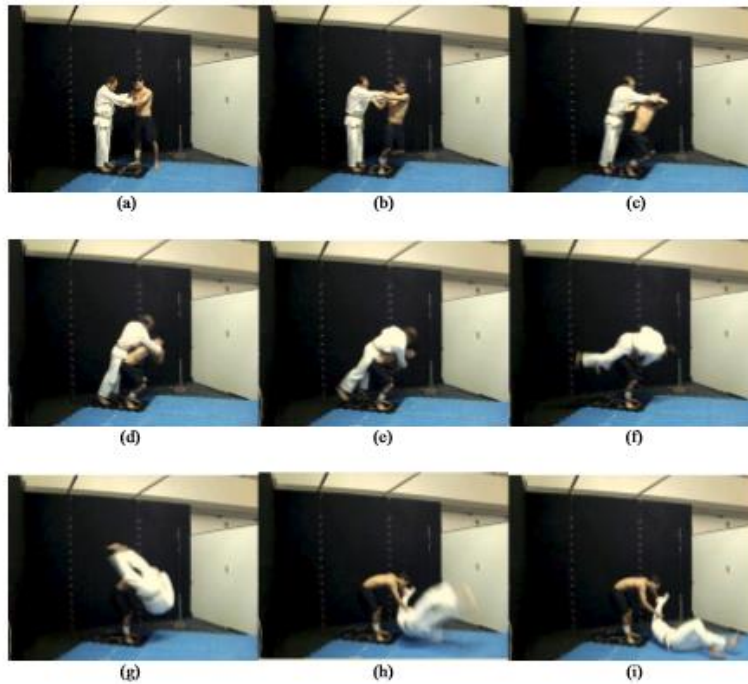
**Figura 2.** Modelo de cenário de gravação (CHEREGUINI, 2008).

#### 4.5 Descrição do golpe *seoi-nage*

Pode-se traduzir *seoi-nage*, do idioma japonês para o português, como: *seoi* = sobre o ombro e *nage* = golpe (projeção), ou seja, projeção sobre o ombro. Esse golpe é classificado entre as técnicas de projeção do Judô como *te-waza*, ou, em outras palavras, uma técnica com ênfase nas articulações do braço durante o movimento final da projeção. Esta técnica é descrita por NAGATA (2010), baseado no *kihon* (movimento básico) da seguinte maneira:

“Inicialmente, o *tori* que fará a execução pela direita, segurará com a mão direita na parte superior da gola esquerda do *uke* e com a mão esquerda segurará na parte inferior da manga, abaixo do cotovelo do *uke*”, como ilustrado na (Figura 3A). “O *tori* primeiramente faz uma puxada com os dois braços para desequilibrar o *uke* diretamente para frente ou para a diagonal direita do *uke*”. E então, o mesmo autor complementa: “Após o *kuzushi* (desequilíbrio) o *tori* coloca o pé direito na frente e paralelo ao pé direito do *uke* e ao mesmo tempo puxa o *uke* sobre suas costas, usando seu braço esquerdo, e colocando o braço direito com o cotovelo flexionado sob a axila direita do *uke*” (Figura 3B). Outras duas informações adicionais que o mesmo autor fornece são: “O pé esquerdo do *tori* posiciona-se paralelamente

ao seu pé direito. Na execução do golpe o *tori* faz uma flexão do joelho em ambas as pernas” (Figuras 3C e 3D) e; “No momento da extensão dos joelhos o *uke* esteve sobre as costas do *tori* (Figuras 3E e 3F) e foi projetado por cima de seu ombro caindo à frente do *tori*” (Figuras 3G, 3H e 3I).



**Figura 3.** Sequência de movimentos do golpe *seoi-nage* (NAGATA, 2010).

De acordo com Nagata (2010), a eficiência na execução dos golpes pode ser determinada pela aplicação correta de força para o *kuzushi* (desequilíbrio) do adversário, velocidade para fazer o encaixe do golpe e um posicionamento adequado dos segmentos corporais para eficiente uso da força durante o arremesso.

#### 4.6 Procedimento

A coleta de dados foi realizada três vezes por semana, as segundas, quartas e sextas-feiras, sendo considerada uma sessão a cada dia de coleta. Cada sessão durava aproximadamente 30 minutos. A aplicação do procedimento acontecia, separadamente para cada dupla *tori-uke*, sempre ao final da aula que o participante treinava rotineiramente. Não foi registrado ao longo das sessões se o golpe *seoi-nage* havia sido treinado e nem o tipo de treinamento realizado nas aulas ao longo da coleta de dados.

O procedimento foi apresentado a partir de um delineamento de pesquisa de sujeito único como seu próprio controle do tipo reversão: A-B-A. A aplicação de delineamentos de sujeito único (MARTIN, 2001) é típica de pesquisas realizadas sob a

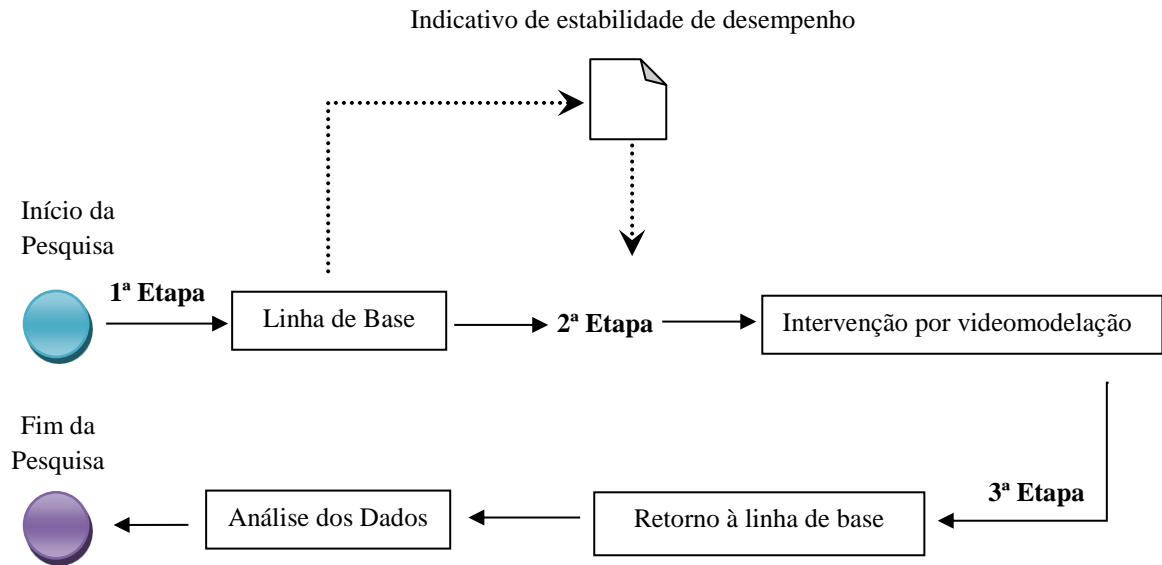
perspectiva metodológica da análise do comportamento e, de acordo com Velasco & Tomanari (2010), a tática tipicamente utilizada de replicação intra-sujeito envolve comparações entre conjuntos de dados coletados ao longo de pelo menos três condições sucessivas, sendo a primeira (condição A) diferente da segunda (condição B) e a terceira (condição A) semelhante a primeira.

Para avaliação do desempenho na execução do golpe pelo atleta, por meio do delineamento A-B-A é preciso registrá-lo: 1) antes da intervenção para se ter uma avaliação objetiva do seu desempenho (Condição A: *Linha de base*), até identificação de desempenho em estado-estável; 2) durante a *intervenção* (condição B – inclusão da variável dependente: videomodelação) para se verificar se há mudança no comportamento/desempenho em comparação com a linha de base e, após sendo identificado novamente desempenho em estado-estável, e também; 3) após a intervenção (retorno a condição A), para avaliar se a aprendizagem foi mantida ou não e seus efeitos sem o manejo direto da variável independente.

A principal variável dependente do estudo foi o desempenho de execução do golpe *seoi-nage*. Em cada sessão, independentemente da condição experimental, cada participante executava sequencialmente três vezes o golpe *seoi-nage* do Judô, sendo todas filmadas, e por meio do visor digital de uma das câmeras, cada participante escolhia, sem interferência da experimentadora, e relatava qual das três execuções ele julgava ser a melhor projeção. O processo de análise qualitativo e quantitativo da variável dependente será descrito com maiores detalhes adiante.

Se a replicação da condição A reestabelecesse o padrão comportamental inicialmente observado em linha de base, então, as mudanças verificadas na condição B podem ser atribuídas à manipulação da variável independente e não a fatores externos coincidentes que atuaram ao longo da passagem do tempo, da exposição repetida aos procedimentos experimentais ou de problemas nos instrumentos de coleta de dados, (PERONE,1991). A Figura 4 ilustra o delineamento do estudo, dividido em três etapas.





**Figura 4.** Delineamento do estudo e de suas etapas da pesquisa.

A seguir serão descritos em detalhes cada condição experimental do procedimento, realizada após o pré-teste.

#### 4.6.1 Condição A: Linha de base

Esta condição consistia em três execuções sequenciais do golpe *seoi-nage* e, na sequência, da seleção e indicação, pelo próprio participante, da execução que ele julgava ter sido a melhor realizada, conforme já descrito. Para tanto, ao final da aula tradicional que o atleta treinava, era fornecido aproximadamente dez minutos de descanso ao atleta seguido da sua condução e de seu respectivo *uke* para o cenário de gravação. As três execuções eram feitas em sequência, com intervalo entre uma tentativa e outra de aproximadamente 40 segundos, para o *uke* se levantar e ambos arrumarem o quimono, a partir da instrução: “Realize o golpe *seoi-nage* três vezes seguidas da melhor forma que conseguir! Se preferir, você pode executar o golpe devagar, priorizando mais a perfeição na execução.” Em geral, todos os participantes executaram o golpe mais lentamente do que geralmente é aplicado em condição de competição.

O critério de desempenho desta condição experimental para que fosse verificada estado-estável (estabilidade de desempenho) para então passar para a condição seguinte foi de três sessões consecutivas em que o valor do desempenho apresentado em uma sessão e o valor de desempenho da sessão subsequente variasse no máximo de sete por cento (7%). Este valor de porcentagem foi definido arbitrariamente. Não havia limite máximo de sessões para identificação do alcance de critério de desempenho.

#### 4.6.2 Condição B: Intervenção

Apresentado alcance de critério de desempenho na condição A, foi então iniciada a condição de intervenção para o mesmo participante. O desempenho de um participante não comprometia a exposição às condições de ensino dos outros participantes.

Nessa condição, ao final da aula o participante e seu *uke* tiveram aproximadamente dez minutos para descansar e, na sequência, foram conduzidos para o local da gravação, da mesma forma como ocorrido na condição A. Nesta condição, um *notebook* foi instalado na proximidade das câmeras de filmagem. Em seguida era fornecida a instrução: instrução: “Você assistirá através deste *notebook* (o experimentador apontava para o equipamento) nove execuções do golpe *seoi-nage* aplicadas por um atleta campeão olímpico, *sensei* Tahiho Nomura.

Preste atenção aos detalhes da execução! Ao final do vídeo você deverá realizar o golpe *seoi-nage* três vezes seguidas da forma mais semelhante ao mostrado no vídeo que você conseguir! ”. O mesmo vídeo era apresentado na tela inteira do *notebook* em câmera lenta nove vezes, mas com recortes diferentes. Nas primeiras três execuções o vídeo enfatizava (com foco) a movimentação dos membros superiores; as três execuções seguintes enfatizavam a movimentação dos membros inferiores e; as últimas três execuções mostravam uma visão total/global da mesma projeção, como mostram as imagens da Figura 5.



**Figura 5.** Videomodelação do golpe *seoi-nage* completo com o sensei Tadahiro Nomura.

Após a apresentação do vídeo e das projeções, cada participante era solicitado a assistir a própria gravação das suas projeções e escolher a execução que ele julgava ser a melhor realizada. Nenhuma informação adicional referente a qualidade na execução do golpe era apresentada pela experimentadora.

Os critérios para alcance de desempenho nesta condição para, então, ser apresentada a condição de retorno à linha de base foram: a) três sessões consecutivas que apresentassem valores de desempenho ascendentes, sendo a variação de desempenho entre uma sessão e sua subsequente de, no mínimo, 7% e, adicionalmente; b) considerando as três sessões identificadas no critério anterior, a diferença de porcentagem resultante da subtração do valor de desempenho apresentado na terceira sessão e a média entre os valores das duas sessões antecedentes deveria ser de, pelo menos, 5% a mais que o valor feito através deste mesmo cálculo com as três últimas sessões da condição A. Esta diferença de 5% também foi uma escolha arbitrária.

Este último critério foi adotado pelo seguinte motivo: prevê-se que ao longo da prática do golpe cada participante apresente desempenho, em geral, ascendente, mas que ao ser exposto à intervenção o desempenho apresentado seja ainda mais acentuado e, por esta razão, os valores dos desempenhos das condições A e B devem ser analisados separadamente.

#### *4.6.3 Retorno à condição A: Reversão*

Após alcance de critério apresentado na condição B, cada participante foi exposto novamente a condição A, seguindo a mesma lógica procedimental e critério de estabilidade, para finalização da coleta de dados.

#### *4.6.4 Critérios para ficha de avaliação do desempenho do golpe seoi-nage*

Com o propósito de avaliar aprendizagem desempenho na execução do golpe no *seoi-nage* foi proposta, inicialmente, uma ficha de avaliação contendo com 50 itens/características da execução do golpe. Estes itens correspondem às características da movimentação corporal do *tori*, que se referem à amplitude, magnitude e sincronismo das articulações corporais. Os itens da ficha de avaliação foram subdivididos em quatro aspectos, sendo três deles de acordo com a divisão original do golpe: 1) *kuzushi* (desequilíbrio), que é o ato de desestabilizar a posição defensiva do oponente; 2) *tsukuri* (preparação), em que se aproveita a posição anterior para se colocar na melhor posição a fim de projetar ou dominar o adversário e; 3) *kake* (execução), na qual, aproveitando o resultado da posição anterior, projeta-se ou domina-se o adversário (YAMASHITA et al., 1994) e; um quarto aspecto que

considerava características gerais relacionados a harmonia da projeção. Ao final da elaboração desta ficha, dois *senseis* (professores) de Judô foram consultados a fim de realizar ajustes com relação à quantidade de características que compunham a avaliação e, depois disso, a ficha passou a apresentar um total de 41 itens de avaliação do golpe *seoi-nage*.

Cada item podia ser avaliado desseguindo a pontuação: (0) não realizou; (1) insatisfatório; (2) regular; (3) bom e; (4) ótimo (Tabela 2). Além disso, cada item, a depender da sua implicação na realização do golpe, era avaliada segundo um valor que variava de um a três.

Na avaliação do comportamento motor, a qualidade dos padrões de movimento é comumente avaliada por intermédio de listas de checagem, que visam quantificar itens específicos do movimento (GRAÇA, 2006). A ficha de avaliação apresentada neste estudo foi elaborada para proporcionar observações detalhadas do padrão de movimento do golpe *seoi-nage* de modo a manter o foco de atenção nos pontos importantes da ação motora.

#### *4.6.5 Passos para cálculo do valor do desempenho na execução do golpe*

A Figura 6 mostra os itens classificados segundo o seu aspecto global de execução e também o valor de importância que lhe é atribuído. Abaixo são mostrados os passos para realização do cálculo do valor final de desempenho.

- 1º) Atribuição de pontos, de 0 a 4, para cada item identificado na ficha de avaliação do golpe;
- 2º) Multiplicação de cada item pelo valor respectivo e, registro do valor na pontuação final à direita;
- 3º) Somatório da pontuação final multiplicado por 100 (percentual);
- 4º) A nota do passo 3, dividido por 232 (nota máxima possível do valor dos itens);
- 5º) O valor encontrado no passo 4 equivale a uma nota entre 0 e 100. A partir desse valor foi determinada a sua faixa de variabilidade, maior ou menor que 7% (percentual de uma sessão e outra para identificar possível estabilidade).

FICHA DE AVALIAÇÃO DO DESEMPENHO DO GOLPE <i>SEOI-NAGE</i>														
Nome do participante:														
ITENS	DATA							VALOR	ESCALA DE PONTUAÇÃO: (0) Não realizou (1) Insatisfatório (2) Regular (3) Bom (4) Ótimo					
	CONDIÇÃO: LB / INT / REV								PONTUAÇÃO FINAL					
	PONTOS (0 – 4)													
1								X 1						
2								X 1						
3								X 1						
4								X 2						
5								X 1						
6								X 1						
7								X 1						
8								X 1						
9								X 1						
10								X 2						
11								X 2						
12								X 1						
13								X 1						
14								X 2						
15								X 2						
16								X 1						
17								X 2						
18								X 1						
19								X 2						
20								X 2						
21								X 2						
22								X 1						
23								X 1						
24								X 1						
25								X 1						
26								X 1						
27								X 2						
28								X 1						
29								X 1						
30								X 2						
31								X 1						
32								X 1						
33								X 1						
34								X 1						
35								X 2						
36								X 1						
37								X 1						
38								X 3						
39								X 2						
40								X 2						
41								X 2						
								<b>T</b>						

LEGENDA: LB – Linha de Base, INT – Intervenção, REV – Reversão e T – Total

Figura 6. Ficha de avaliação do desempenho do golpe *seoi-nage*.

**Tabela 1.** Lista de descrição dos itens de avaliação do desempenho do golpe *seoi-nage*.

DESCRIÇÃO DOS ITENS DE AVALIAÇÃO DO DESEMPENHO DO GOLPE <i>SEOI-NAGE</i>	
ITENS	MOVIMENTOS DO GOLPE
1	Posicionamento da mão direita
2	Posicionamento da mão esquerda
3	Puxada com mão direita
4	Puxada com mão esquerda
5	Movimento do cotovelo direito
6	Movimento do cotovelo esquerdo
7	Manutenção da puxada com mão direita
8	Manutenção da puxada com mão esquerda
9	Posição do pé direito
10	Giro do pé direito
11	Movimento do pé esquerdo
12	Posição do pé esquerdo
13	Movimento do cotovelo direito
14	Posicionamento do cotovelo direito
15	Movimento do punho direito
16	Giro do quadril
17	Posicionamento do quadril
18	Giro da coluna vertebral
19	Posicionamento da coluna vertebral
20	Posição de flexão do joelho direito
21	Posição de flexão do joelho esquerdo
22	Posicionamento do pescoço
23	Movimento do cotovelo esquerdo
24	Puxada com mão esquerda
25	Extensão do joelho direito
26	Extensão do joelho esquerdo
27	Rotação da coluna vertebral
28	Puxada com mão esquerda
29	Puxada com braço direito
30	Extensão da coluna vertebral
31	Flexão do joelho direito
32	Flexão do joelho esquerdo
33	Posição do pé direito
34	Posição do pé esquerdo
35	Manutenção da pegada com mão esquerda
36	Pegada na manga com mão esquerda
37	Aproximação em extensão dos braços
38	Velocidade de execução
39	Progressão dos movimentos durante desequilíbrio
40	Transição entre desequilíbrio e encaixe
41	Progressão dos movimentos durante encaixe

LEGENDA: Desequilíbrio; Encaixe; Projeção e; Geral.

**Tabela 2.** Ficha de cálculo de avaliação do desempenho do golpe *seoi-nage*.

CÁLCULO DE AVALIAÇÃO DO DESEMPENHO DO GOLPE <i>SEOI-NAGE</i>								
Nome do participante:								
SESSÃO	PONTUAÇÃO FINAL	VALOR		NOTA MÁXIMA DO VALOR DA PF	% de DESEMPENHO	VARIABILIDADE		
						+7%	-7%	
1		X 100		÷232				
2								
3								
4								
5								
6								

#### 4.7 Tratamento dos dados

O recurso para coleta dos dados foi a cinemetria bidimensional, sendo duas câmeras reguladas na mesma altura e posicionadas perpendicularmente como pode ser visto na Figura 7. A partir da execução selecionada pelo próprio participante, as gravações em vídeo foram convertidas por um computador através de um programa específico, *kinovea com slow motion* (atual: 66%), em uma sequência de imagens.

**Figura 7.** Gravação bidimensional da técnica *seoi-nage* (CHEREGUINI, 2008).

Os dados foram anotados em fichas individuais, contendo os 41 itens/características referentes à execução do golpe (Figura 6).

## 5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Numa tentativa de evidenciar as relações existentes entre o procedimento estudado e a melhoria do desempenho esportivo, será apresentada uma análise a respeito dos dados coletados, através dos cálculos obtidos da ficha de avaliação do desempenho do golpe *seoi-nage*. O objetivo dessa pesquisa foi de avaliar se o procedimento por videomodelação produz uma melhora no desempenho do golpe *seoi-nage* em comparação às condições A.

O delineamento desta pesquisa parte de uma replicação do procedimento aplicado com ginastas do experimento de Boyer, Raymond, Miltenberger e Fogel (2009), que utilizaram uma combinação dos métodos de videomodelação e vídeo *feedback* para melhorar a execução de seus movimentos corporais e suas posições no aparelho. As principais diferenças do presente estudo com o de Boyer, Raymond, Miltenberger e Fogel (2009), estão demonstrados na (Tabela 3):

	Presente estudo	Boyer, Raymond, Miltenberger e Fogel (2009)
<b>Modalidade esportiva</b>	Atletas de Judô	Atletas da ginástica
<b>Sexo</b>	Participantes de ambos os sexos	Apenas participantes do sexo feminino
<b>Delineamento experimental</b>	Delineamento de reversão A-B-A	Linha de base múltipla entre participantes
<b>Emprego de variável independente adicional</b>	Sem <i>feedback</i> verbal	Com <i>feedback</i> verbal
<b>Emprego de variáveis dependentes secundárias</b>	Sem medidas de indicadores social	Com medidas de indicadores social

**Tabela 3.** Procedimento do presente estudo e com as ginastas.

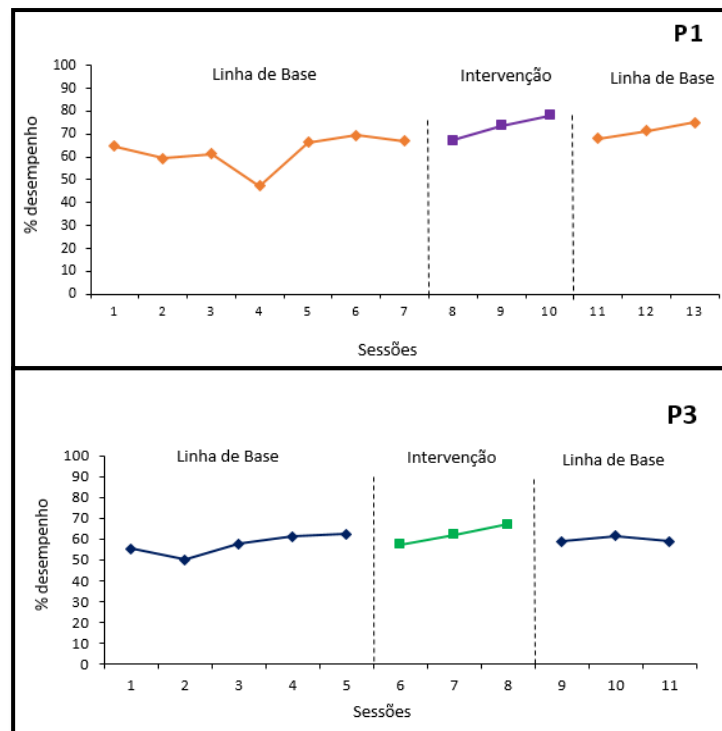
Secundariamente, objetivou-se propor um sistema de análise sobre desenvolvimento técnico global de execução do golpe por praticante de Judô, a fim de contribuir com o maior sucesso no seu ensino e, ainda, gerando subsídios metodológicos aos professores e pesquisadores que busquem conhecer e trabalhar com este método de análise em diferentes modalidades.

Na condição A: *linha de base*, os participantes 1 e 2 realizaram sete sessões, o P3 realizou cinco sessões, tempo necessário para que a frequência das respostas apresentasse certo grau de estabilidade e, assim passando para a condição B: *intervenção*. Nessa fase



constitui-se de três sessões para os participantes 1 e 3, enquanto, o P2, foi submetido duas vezes a intervenção.

Os resultados mostraram que ao longo da coleta de dados todos os participantes apresentaram desempenhos crescentes, mas, além disso, o procedimento por videomodelação produziu, para dois dos três participantes, efeitos mais significativos sobre o aumento dos desempenhos na execução dos golpes, inclusive na condição B – inclusão da variável dependente: videomodelação (Figura 8).



**Figura 8.** % desempenho dos participantes 1 e 3.

Para P1 e P3, os resultados da condição de intervenção mostraram um aumento de desempenho mais acentuado, respectivamente 12,9% e 12,7%, em comparação tanto a condição antecedente, respectivamente 2,5% e 7,2%, quanto em comparação com a condição subsequente, respectivamente 7,5% e 2,2% (Tabela 4 e 5).

Sessões (LB/INT)		Pont. Final Avaliação	% Desemp. do Total Max.	Variabilidade		Média	
				+7%	-7%		
1	LB	150	64,7%	69,2%	60,1%	58,2%	
2	LB	138	59,5% (-9,1%)	64%	55,3%		
3	LB	142	61,2% (+2,8%)	65,5%	57%		
4	LB	110	47,4% (-22,55%)	51%	44%		
5	LB	154	66,4% (+40%)	71%	61,7%	66,4%	67,5% (+15,5%)
6	LB	161	69,4% (+4,5%)	74,2%	64,5%	68,1%	
7	LB	155	66,8% (-3,75%)			+2,5%	
8	INT	156	57,2% (+0,5%)	72%	62,5%	67,2%	73% (+8,1%)
9	INT	171	73,7% (+9,6%)	78,8%	68,5%	75,85%	
10	INT	181	78% (+5,8%)			+12,9%	
11	LB	158	68,1% (-12,7%)	72,8%	63,3%	68,1%	71,5% (-2,1%)
12	LB	166	71,5% (+4,9%)	76,5%	66,5%	73,25%	
13	LB	174	75% (+4,8)	80,2%	69,7%	+7,5%	

**Tabela 4.** Cálculos da avaliação do desempenho do golpe *seoi-nage* do P1.

Sessões (LB/INT)		Pont. Final Avaliação	% Desemp. do Total Max.	Variabilidade		Média	
				+7%	-7%		
1	LB	128	55,2%	59%	51,3%	52,6%	
2	LB	116	50%	53,5%	46,5%		
3	LB	134	57,7%	61,7%	53,6%	57,7%	61,8%
4	LB	142	61,2%	65,5%	57%	61,8%	
5	LB	145	62,5%			+7,2%	
6	INT	133	57,3%	61,3%	53,3%	57,3%	62,1% (+2,8%)
7	INT	144	62%	66,3%	57,6%	64,6%	
8	INT	156	67,2%			+12,7%	
9	LB	137	59%	63,1%	54,9%	59%	59,8% (-3,6%)
10	LB	143	61,6%	65,9%	57,3%	60,3%	
11	LB	137	59%			+2,2%	

**Tabela 5.** Cálculos da avaliação do desempenho do golpe *seoi-nage* do P3.

Embora cada grupo tenha sua estrutura específica de treinamento e cada indivíduo tenha sua própria estrutura, o que produz uma grande variabilidade entre os indivíduos. Cada participante foi orientado individualmente, sendo esclarecido da importância, os motivos e critérios da escolha dos testes.

A seguir, a discussão dos resultados será feita em termos de três aspectos: a) duração de tempo de exposição ao treino por videomodelação; b) da experiência prévia em discriminar os elementos mais importantes da execução do golpe e, então, emitir respostas

com fidedigna correspondência, e também em relação; c) ao grau de subjetividade na análise das características que compõe a execução do golpe.

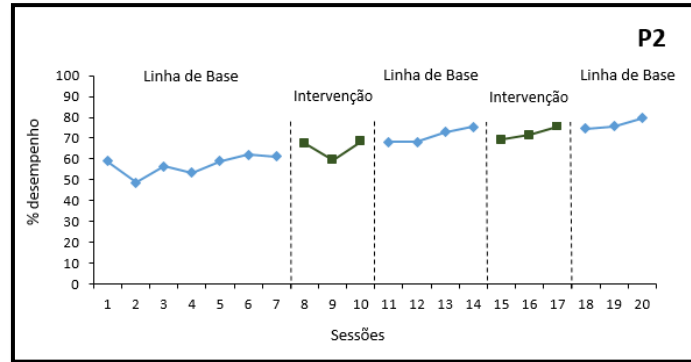
*a) Duração de tempo de exposição ao treino por videomodelação*

No total foram realizadas, apenas três sessões por videomodelação com cada participante, um quantitativo razoável mais que poderia ser pensado em outros critérios para o retorno à condição de linha de base, em que os participantes se mantivessem por um tempo maior na intervenção e, por conseguinte uma melhora ainda maior no desempenho.

O efeito da videomodelação foi menos pronunciado, pelo menos até o término da pesquisa, para P2. A média de desempenho durante a primeira intervenção foi de 65,2% e na segunda intervenção foi de 72,2%, ou seja, teve um aumento de 7%, o que poderia indicar que quanto mais sessões na condição B o participante tivesse, maior poderia ter sido o seu desempenho como mostram na (Tabela 6 e Figura 9).

Sessões (LB/INT)	Pont. Final Avaliação	% Desemp. do Total Max.	Variabilidade		Média			
			+7%	-7%				
1	LB	137	59%	63,1%	55%	54,3%	57,1%	
2	LB	113	48,7%	52,1%	45,2%			
3	LB	131	56,4%	60,3%	52,4%			
4	LB	124	53,4%	57%	49,6%			
5	LB	137	59%	63,1%	55%	59%	60,7% (+11,7)	65,2% (+7,4%)
6	LB	144	62%	66,3%	57,6%	61,6%		
7	LB	142	61,2%			+4,4%		
8	INT	157	57,6%	72,3%	62,8%	67,6%	65,2% (+7,4%)	65,2% (+14,1%)
9	INT	138	59,5%	63,6%	55,3%	68,05%		
10	INT	159	68,5%			+0,6%		
11	LB	158	68,1%	72,8%	63,3%		72,1%	70,9%
12	LB	158	68,1%	72,8%	63,3%	68,1%		
13	LB	169	72,8%	77,9%	67,7%	74,1%		
14	LB	175	75,4%			+8,8%		
15	INT	161	69,4%	74,2%	64,5%	69,4%	72,2%	72,2% (+1,8%)
16	INT	166	71,5%	76,5%	66,5%	73,6%		
17	INT	176	75,8%			+6,0%		
18	LB	173	74,5%	79,7%	69,3%	74,5%	76,6%	76,6% (+6,1%)
19	LB	176	75,8%	81,1%	70,5%	77,7%		
20	LB	185	79,7%			+4,2%		

**Tabela 6.** Cálculos da avaliação do desempenho do golpe *seoi-nage* do P2.



**Figura 9.** % desempenho do P2.

*b) Experiência prévia em discriminar os elementos mais importantes da execução do golpe e, então, emitir respostas com fidedigna correspondência*

Na ficha de avaliação do estudo com ginastas foram avaliados 28 itens de um padrão de movimento de três ginásticas habilidosos. Eles avaliaram um programa que combinava sessões individuais usando o vídeo feedback com sessões de grupo usando a videomodelação. Neste formato o participante assiste a si mesmo e tanto os erros quanto os acertos são incluídos para facilitar o treino de discriminação.

Na presente pesquisa, foram avaliados 41 itens/características, divididos em três partes: 1) *kuzushi* (desequilíbrio), 2) *tsukuri* (preparação) e; 3) *kake* (execução).

Como mostram as imagens da Figura 10, no primeiro quadro de imagens o participante se encontra em linha de base, e após alcançar os critérios de estabilidade, passou para condição B – intervenção. Nota-se a melhora do desenvolvimento do golpe de uma condição para outra, ocasionando uma melhora significativa no desempenho e minimizando o risco de lesões.



**Figura 10.** Sessão de linha de base e intervenção do P1.

Os resultados mostraram ganhos significativos nas metas definidas pelos examinadores. De acordo com os autores da pesquisa com os ginastas, o uso do vídeo apresenta muitas vantagens como meio de ensino, pois promove aprendizagem imediata, pode ser revisto muitas vezes, fornece riqueza de detalhes do que a mera lembrança dos fatos, e encoraja os atletas a refletirem sobre seus comportamentos, vendo a si mesmos como são capazes de mudar.

Revisando as pesquisas de intervenções com vídeo, pode-se afirmar que, no geral, o uso dos procedimentos que fazem uso do vídeo resulta em aquisição mais rápida do comportamento e melhor generalização e manutenção dos ganhos adquiridos, otimizando o tempo de tratamento e a relação custo-benefício.

*c) E também em relação ao grau de subjetividade na análise das características que compõe a execução do golpe.*

A aplicação do procedimento tem se mostrado como eficaz para avaliar os efeitos da videomodelação sobre o desempenho de execução do golpe *seoi-nage* para atletas de

diferentes categorias de idade, indicando avanços metodológicos e maior rigor na análise dos critérios de desempenho.

Ainda assim, acredita-se que haja a necessidade de replicações deste estudo a fim de melhorar a aplicação do método por falta de experiência com a simultânea coleta e análise de dados que levou ao P2 passar da intervenção para o retorno à condição A, incorretamente mais de uma vez.

Entretanto a análise da execução da ginastica é baseada na execução de padrões de movimentos, e no Judô o objetivo máximo é projetar o adversário, de modo que ele coloque as costas no chão. Como nem sempre se consegue executar uma técnica perfeita, foram criadas pontuações:

- **IPPON** – É o golpe perfeito, o nocaute do Judô, e que equivale a um ponto com finalização do combate. Um *ippon* é caracterizado por um oponente que cai tocando toda a superfície das costas no chão.
- **WAZARI** – Equivale a meio ponto; diferentemente do *yuko*, o *wazari* é cumulativo, e após o segundo *wazari* (*wazari-awasete-ippon*) você tem um *ippon*, e o término do combate. O *wazari* é *ippon* que não foi realizado com perfeição.
- **YUKO** – Equivale a um terço de ponto, não é cumulativo. Um *yuko* se realiza quando o oponente cai de lado.

A partir desta pesquisa, acredita-se que o procedimento de videomodelação instrucional foi promissor para a disseminação da intervenção analítico-comportamental, de forma menos onerosa. Por fim, recomenda-se o aprimoramento desta forma de intervenção, com vistas a obter melhores resultados e ampliar a intervenção para parcelas maiores do público participante.

Futuros estudos poderiam ser realizados com mais participantes, a fim de avaliar a generalização dos efeitos da intervenção, e; delineados a partir de outras lógicas de análise de desempenho considerando o participante/sujeito como seu próprio controle.

## 6. CONCLUSÃO

De acordo com os resultados da pesquisa, pode-se concluir que o procedimento utilizado se mostrou eficaz para comparar os efeitos do treinamento com videomodelação e treinamento tradicional na execução do golpe *seoi-nage*.

No estudo de Boyer, Raymond, Miltenberger e Fogel (2009), também foi possível verificar a abordagem por videomodelação e feedback, sendo um potencial para melhorar a execução de uma habilidade que já foi aprendida em um nível de desempenho básico.

O fortalecimento de formas de intervenção por meio da videomodelação pode permitir ao profissional analista do comportamento, maior foco na avaliação do desempenho esportivo, elaboração de planos de intervenção e acompanhamento do grau de evolução no aprendizado do movimento.

Como já escrito anteriormente a metodologia demonstrou ser adequada para atingir os objetivos aqui estabelecidos e pode ser utilizada em outras populações de forma a indicar avanços metodológicos e a ser trabalhada com maior rigor na análise dos critérios de desempenho, acredita-se que haja a necessidade de replicações desta pesquisa. Observa-se que, o efeito isolado de componentes como a videomodelação, por exemplo, ainda é amplamente desconhecido, porque esse tipo de procedimento tem sido quase sempre empregado em meio a um pacote com alguns outros procedimentos associados.

Encerro este estudo com uma frase do Dr. Kano, retirada do prefácio da edição japonesa da obra de Sumitomo Arima, de 1908, e que apesar de escrita a mais de um século, parece bastante atual: “The prosperity of a country depends on the fullness of the nation’s energy, which in turn is inseparably linked with the eficiente training of the people’s mind and body.” Que em tradução livre seria: A prosperidade de um país depende da totalidade da energia da nação, que é inseparavelmente associada ao treinamento eficiente do corpo e da mente do povo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARIMA, Sumitomo. **Judo**: Japanese physical cultura, being a further exposition of jiujiitsu and similar arts. Tokyo: Mifsumura, 1908.
- BOYER Eva, RAYMOND G. Miltenberger, BATSCHE Catherine e FOGEL Victoria. Video modeling by experts with video feedback to enhance gymnastics skills. **Journal of applied behavior analysis**, 2009, N° 4.
- CHEREGUINI, P. A. C..Planejamento e procedimentos de ensino. In: CHEREGUINI, P. A. C..**Atividade Física para populações Especiais**. São Paulo: Ação Educacional Claretiana.2015. p. 18-30.
- CHEREGUINI, P.A.C..Análise cinesiológica do golpe seoi-nague no judô: risco de lesão para a articulação da coluna vertebral. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, Ano 12, N° 118, mar, 2008.
- CRNOGORAC, B. (2010). Transformation of basic and especific motor status of elite judo players under the influence of innovated trainig model. **Sport Science**, 3(3), 27-31.
- CYRINO, E.S; ZUCAS, S.M. Influência da ingestão de carboidratos sobre o desempenho físico. **Revista da Educação Física/UEM. Maringá**. Vol. 10. Num. 1. 1999. p. 73-79.
- D'ATENO, P.; MANGIAPANELLO, K.; TAYLOR, B. A.; Using video modeling to teach complex play sequences to a preschooler with autism. **Journal of Positive Behavior Interventions**, v. 5, n. 1, p. 5-11, 2003.
- FRANÇA, Tiago Porto. **Análise comportamental aplicada ao karatê-dô**. 2008, 55 f.Faculdade de Ciências da Educação e Saúde – FACES, Curso de Psicologia, Brasília, 2008.
- GRAÇA, A., & MESQUITA, I. (2013). **Modelos e concepções de ensino dos jogos desportivos**. In F. Tavares (Ed.), *Jogos desportivos coletivos: Ensinar a jogar* (pp. 9-44). Porto: FADEUP.
- LUCENA, M.A.O.; MIRANDA, E.F.; ASANO, R.Y.; BARTHOLOMEU Neto, J.; Silva, J.K.M. **Métodos e estratégias utilizadas para perda de peso pré-competição em lutadores**



**de boxe.** Revista Brasileira de Nutrição Esportiva. São Paulo. Vol. 3. Num. 13. 2009. p. 42-49.

MACDONALD, R.; et al. Using video modeling to teach pretend play to children with autism. **Behavioral Interventions**, v. 20, n. 4, p. 225-238, 2005.

MARJORIE H. Charlop-Christy, LOC Le e KURT A. **A Comparison of Video Modeling with In Vivo Modeling for Teaching Children with Autism.** Freeman1Journal of Autism and Developmental Disorders, Vol. 30, No. 6, 2000.

MURATA, Naoki. From “jutsu” to “do”, the birth of Kodokan Judo. In: BENNETT, Alexander (Ed.) **Budo perspectives.** Auckland: Kendo World, 2005. v.1, p.141-154.

NAGATA, Eduardo Yoshinori. **Análise biomecânica instrumental da técnica de judô Morote Seoï Nage, através de uma metodologia de treinamento.** 2010, 80 f.Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Engenharia, Guaratinguetá, 2010.

NUNES, Alexandre Velly. **História do Judô.** Disponível em <[http://www.cbj.com.br/historia\\_do\\_judo/](http://www.cbj.com.br/historia_do_judo/)>. Acessoem: 28 jun. 2016.

PERONE, M. (1991) Experimental design in the analysis of freeoperant behavior. In I. H. Iversen& K. A. Lattal (Eds.), **Experimental analysis of behavior**, Part I (pp. 135-171). Amsterdam: Elsevier.

STARKES, J.L. The road to expertise: is practice the only determinant? **International Journalof Sport Psychology**, Rome, v.7 p.23-7, 2000.

THOMAS, Jerry R.; NELSON, Jack K. **Métodos de pesquisa em atividade física.** Trad. Ricardo Petersen et al. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2002.

VALDIVIESO, F. (2006). **Bases para la planificación del entrenamiento desportivo em niños.** Santiago de Compostela: Asociación Cultural Atlética Gallega.

VELASCOL, Saulo Missiaggia, GARCIA-MIJARES, Miriam e TOMANARI, Gerson Yukio. **Fundamentos Metodológicos da Pesquisa em Análise Experimental do Comportamento.** Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, julho-dezembro, 2010.

VELOSO, R. (2014). **Modelo(s) de ensino do judo em Portugal - Para um conhecimento e compreensão do processo de formação desportiva na modalidade**. Tese de doutoramento. Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Vila Real, 2015.

Weineck, J. **Treinamento Ideal**. 9ª edição. São Paulo. Manole. 1999

WILSON, NEY. Judô – **O caminho da suavidade**. 1 ed. São Paulo: Online, 2008. 98p.

WINNICK, J.P. **Educação física e esportes adaptados**. Tradução Fernando Augusto Lopes. 3. ed. Barueri: Manoel, 2004.

## APÊNDICE A

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Pelo presente Termo de Livre Consentimento e Esclarecido, você está sendo convidado a participar de um estudo que tem como tema: “**Efeitos da videomodelação sobre análise do desempenho do golpe *seoi-nage* do Judô**”. Tal pesquisa tem como objetivo principal desenvolver um modelo de treino sistematizado para o Judô utilizando o procedimento de videomodelação, a fim de auxiliar na melhoria do desempenho de execução do golpe *seoi-nage*.

Informo que será garantida a liberdade da retirada do consentimento a qualquer momento e assim deixar de participar do estudo. As sessões de intervenção serão filmadas, sendo garantida a privacidade das imagens e dos dados coletados, que serão utilizados cientificamente. Informamos também que você não será submetido a despesas financeiras, nem receberá gratificação ou pagamento pela participação neste estudo. Você poderá receber esclarecimentos sobre o andamento da pesquisa quando requisitar. Os participantes terão como possíveis benefícios um maior esclarecimento a respeito de seus conhecimentos sobre como desenvolver a melhor execução do golpe do Judô, além da possibilidade de seu melhor desenvolvimento motor. Um possível risco para o participante será a ocorrência de lesões ou contraturas no decorrer da execução dos golpes. A fim de minimizar este risco, o (a) experimentador (a) ficará perto dos participantes para identificação de possíveis sinais de desconforto e queda, sendo interrompido a coleta e, a partir destes, será solicitado um atendimento especializado.

**Endereço do responsável pela pesquisa:**

Nome: Paulo Augusto Costa Chereguini

Endereço: Rua Dr. José Lourenço, 1420 – apto 106, Aldeota, CEP: 60115-281

Telefone: (16) 99179-3831

Instituição: Universidade Federal do Ceará – Instituto de Educação Física e Esportes

Endereço: Av. Mister Hull, s/n – Pici

Telefone: (85) 3366-9533

**Atenção: Para informar qualquer questionamento durante a sua participação no estudo, dirija-se a:**

Nome: Patrícia Távila Lima da Silva (discente proponente da pesquisa)

Endereço: Rua Ana Gonçalves, 1084 – São João do Tauape, CEP: 60130-490

Telefones para contato: (85) 98674-8421

O abaixo assinado \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ anos, RG: \_\_\_\_\_, declara que é de livre e espontânea vontade que está como participante de uma pesquisa. Eu declaro que li cuidadosamente este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e que, após sua leitura, tive a oportunidade de fazer perguntas sobre o seu conteúdo, como também sobre a pesquisa, e recebi explicações que responderam por completo minhas dúvidas.

Fortaleza, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2016.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do discente proponente da pesquisa

Fone: (85) 98674-8421

\_\_\_\_\_  
Assinatura do participante da pesquisa

**ATENÇÃO:** Se você tiver alguma consideração ou dúvida, sobre a sua participação na pesquisa, entre em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa da UFC/PROPESQ – Rua Coronel Nunes de Melo, 1000 - Rodolfo Teófilo, fone: 3366-8344. (Horário: 08:00-12:00 horas de segunda a sexta-feira). O CEP/UFC/PROPESQ é a instância da Universidade Federal do Ceará responsável pela avaliação e acompanhamento dos aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos.

## APÊNDICE B

### TERMO DE ASSENTIMENTO

Pelo presente Termo de Assentimento, você está sendo convidado a participar de um estudo que tem como tema: “**Efeitos da videomodelação sobre análise do desempenho do golpe *seoi-nage* do Judô**”. Tal pesquisa tem como objetivo principal desenvolver um modelo de treino sistematizado para o Judô utilizando o procedimento de videomodelação, a fim de auxiliar na melhoria do desempenho de execução do golpe *seoi-nage*.

Informo que será garantida a liberdade da retirada do consentimento a qualquer momento e assim deixar de participar do estudo. As sessões de intervenção serão filmadas, sendo garantida a privacidade das imagens e dos dados coletados, que serão utilizados cientificamente. Informamos também que você não será submetido a despesas financeiras, nem receberá gratificação ou pagamento pela participação neste estudo. Você poderá receber esclarecimentos sobre o andamento da pesquisa quando requisitar. Os participantes terão como possíveis benefícios um maior esclarecimento a respeito de seus conhecimentos sobre como desenvolver a melhor execução do golpe do Judô, além da possibilidade de seu melhor desenvolvimento motor. Um possível risco para o participante será a ocorrência de lesões ou contraturas no decorrer da execução dos golpes. A fim de minimizar este risco, o (a) experimentador (a) ficará perto dos participantes para identificação de possíveis sinais de desconforto e queda, sendo interrompido a coleta e, a partir destes, será solicitado um atendimento especializado.

**Endereço do responsável pela pesquisa:**

Nome: Paulo Augusto Costa Chereguini

Endereço: Rua Dr. José Lourenço, 1420 – apto 106, Aldeota, CEP: 60115-281

Telefone: (16) 99179-3831

Instituição: Universidade Federal do Ceará – Instituto de Educação Física e Esportes

Endereço: Av. Mister Hull, s/n – Pici

Telefone: (85) 3366-9533

**Atenção: Para informar qualquer questionamento durante a sua participação no estudo, dirija-se a:**

Nome: Patrícia Távila Lima da Silva (discente proponente da pesquisa)

Endereço: Rua Ana Gonçalves, 1084 – São João do Tauape, CEP: 60130-490

Telefones para contato: (85) 98674-8421

Eu, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ anos, portador (a) do documento de identidade \_\_\_\_\_, fui informado (a) dos objetivos do presente estudo de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações, e o meu responsável poderá modificar a decisão de participar, se assim o desejar. Tendo o consentimento do meu responsável já assinado, declaro que concordo em participar desse estudo. Recebi uma via deste Termo de Assentimento e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Fortaleza, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2016.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do discente proponente da pesquisa

Fone: (85) 98674-8421

\_\_\_\_\_  
Assinatura do menor (a)

\_\_\_\_\_  
Assinatura do responsável

**ATENÇÃO:** Se você tiver alguma consideração ou dúvida, sobre a sua participação na pesquisa, entre em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa da UFC/PROPESQ – Rua Coronel Nunes de Melo, 1000 - Rodolfo Teófilo, fone: 3366-8344. (Horário: 08:00-12:00 horas de segunda a sexta-feira). O CEP/UFC/PROPESQ é a instância da Universidade Federal do Ceará responsável pela avaliação e acompanhamento dos aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos.

**APÊNDICE C**  
**FICHA DE IDENTIFICAÇÃO DO PARTICIPANTE**

Será mantido o anonimato relativamente aos dados da entrevista.

**Nome do participante:** \_\_\_\_\_

**Sexo:** ( ) Feminino ( ) Masculino

**Data de nascimento:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ **Idade:** \_\_\_\_ anos

**Associação:** \_\_\_\_\_

**Idade de início no Judô?** \_\_\_\_\_ **Há quantos anos prática?** \_\_\_\_\_

**Graduação:** \_\_\_\_\_

( ) Competidor ( ) Não competidor

**Lado dominante:** ( ) Direito ( ) Esquerdo ( ) Ambos

**Treinamento habitual (Nº de treino por semana e quantas horas):**

\_\_\_\_\_

**Disponibilidade para participar da pesquisa (terça e quinta-feira, antes do treino):**

( ) Sim ( ) Não

**Já praticou outra modalidade? Se sim, qual (is)?**

\_\_\_\_\_

**Lesões que teve durante a prática do Judô, assinalar o local:**

- |                               |                   |
|-------------------------------|-------------------|
| ( ) CRÂNIO                    | ( ) BRAÇO         |
| ( ) OLHOS                     | ( ) COTOVELO      |
| ( ) NARIZ                     | ( ) ANTEBRAÇO     |
| ( ) ORELHAS                   | ( ) PUNHO (PULSO) |
| ( ) DENTES                    | ( ) MÃOS E DEDOS  |
| ( ) BOCA                      | ( ) BACIA         |
| ( ) MANDÍBULA (QUEIXO)        | ( ) COXA          |
| ( ) COLUNA CERVICAL (PESCOÇO) | ( ) JOELHO        |
| ( ) TÓRAX/PEITO/COSTELAS      | ( ) PERNA         |
| ( ) COLUNA LOMBAR             | ( ) TORNOZELO     |
| ( ) OMBRO                     | ( ) PÉ E DEDOS    |

\_\_\_\_\_

**Com relação às lesões assinaladas, especifique com detalhes com relação a:**

**Lesão (local e data):** \_\_\_\_\_ **Lado:** \_\_\_\_\_

( ) Treino ( ) Competição **Idade na época da lesão:** \_\_\_\_\_

**Como ocorreu, descreva (sucintamente):**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## APÊNDICE D

### LISTA DE CHECAGEM DO GOLPE SEOI-NAGE

A lista de checagem foi elaborada com o kumi-kata (pegada) de direita, assim se o golpe à ser avaliado for com a pegada de esquerda deve-se inverter as citações direita e esquerda da lista. Em todos os casos, 4 é a melhor avaliação e 0 é a pior.

**Nome:** \_\_\_\_\_

**Data:** \_\_\_\_\_ **Local:** \_\_\_\_\_

### A) *KUZUSHI* (DESEQUILÍBRIO)

#### 0. NÃO REALIZOU O GOLPE

**1. INSATISFATÓRIO:** não existe a puxada que caracteriza o *kuzushi* do seoi-nage, ou o tori se deslocou até o *uke*, assim como o corpo do *uke* não inclina para frente. Não existe movimento de puxada da manga e gola pelo *tori*.

**2. REGULAR:** o *tori* executa o giro para deslocar o *uke*, a mão que o *tori* segura a manga está localizada abaixo do cotovelo do *uke* durante todo o tempo do giro.

**3. BOM:** enquanto o *tori* executa a puxada de gola e manga, o *uke* está com o tronco reto e os dois pés apoiados no solo, esperando a execução do golpe.

**4. ÓTIMO:** O *tori* realiza o giro, realiza a puxada de gola e manga e executa a técnica sem deslocar-se do seu eixo.

## APÊNDICE E



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTES

## DECLARAÇÃO DE ORÇAMENTO

Declaro, para os devidos fins, que os custos detalhados abaixo, referentes à execução da pesquisa intitulada **Efeitos da videomodelação sobre análise do desempenho do golpe *seoi-nage* do Judô** serão custeados por financiamento próprio pela equipe pesquisadora.

ITEM	VALOR (R\$)
Papel A4	20,00
Câmera Filmadora	800,00
Computador	1000,00

Fortaleza, 30 de novembro de 2016.

---

Dr. Paulo Chereguini  
Orientador

## APÊNDICE F



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTES

**TÍTULO: EFEITOS DA VIDEOMODELAÇÃO SOBRE ANÁLISE DO DESEMPENHO DO GOLPE *SEOI-NAGE* DO JUDÔ**

### DECLARAÇÃO DO CRONOGRAMA

Declaro, para os devidos fins, que a coleta de dados da pesquisa, detalhada abaixo, só terá início a partir da aprovação do sistema CEP/CONEP:

#### CRONOGRAMA MENSAL

IDENTIFICAÇÃO DA ETAPA	2016					2017		
	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR
Revisão de Literatura	X	X						
Seleção dos Participantes		X						
Coleta de Dados			X	X		X		
Produção do texto final e formatação					X	X	X	
Apresentação em evento científico e submissão de artigo								X

Fortaleza, 30 de novembro de 2016.

---

Dr. Paulo Chereguini  
Orientador



FICHA DE AVALIAÇÃO DO DESEMPENHO DO GOLPE <i>SEOI-NAGE</i>															
Nome do participante: <b>Participante 1</b>											Mês: Outubro				
ITENS	DATA							VALOR	ESCALA DE PONTUAÇÃO: (0) Não realizou (1) Insatisfatório (2) Regular (3) Bom (4) Ótimo						
	3	5	7	10	12	14	17		PONTUAÇÃO FINAL						
	CONDIÇÃO: LB / INT / REV														
	LB	LB	LB	LB	LB	LB	LB								
PONTOS (0 - 4)															
1	4	4	4	4	4	4	4	X 1	4	4	4	4	4	4	4
2	4	4	4	4	4	3	4	X 1	4	4	4	4	4	3	4
3	1	1	3	3	3	2	3	X 1	1	1	3	3	3	2	3
4	3	2	2	3	3	3	4	X 2	6	4	4	6	6	6	8
5	3	3	2	2	4	3	3	X 1	3	3	2	2	4	3	3
6	2	1	2	3	4	3	3	X 1	2	1	2	3	4	3	3
7	1	1	1	3	2	3	3	X 1	1	1	1	3	2	3	3
8	3	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3	3
9	3	2	2	2	2	3	3	X 1	3	2	2	2	2	3	3
10	4	4	4	4	4	4	3	X 2	8	8	8	8	8	8	6
11	3	2	3	3	2	3	3	X 2	6	4	6	6	4	6	6
12	3	4	3	2	3	3	3	X 1	3	4	3	2	3	3	3
13	3	3	2	2	3	3	2	X 1	3	3	2	2	3	3	2
14	3	3	2	3	3	3	3	X 2	6	6	4	6	6	6	6
15	1	2	2	3	3	3	2	X 2	2	4	4	6	6	6	4
16	3	3	3	2	3	3	3	X 1	3	3	3	2	3	3	3
17	3	3	2	1	3	3	2	X 2	6	6	4	2	6	6	4
18	1	1	1	1	1	1	1	X 1	1	1	1	1	1	1	1
19	3	2	2	1	2	2	2	X 2	6	4	4	2	4	4	4
20	3	3	3	1	3	3	3	X 2	6	6	6	2	6	6	6
21	3	3	3	1	3	3	3	X 2	6	6	6	2	6	6	6
22	3	1	1	1	2	1	1	X 1	3	1	1	1	2	1	1
23	3	2	3	2	2	3	3	X 1	3	2	3	2	2	3	3
24	3	3	3	2	3	3	3	X 1	3	3	3	2	3	3	3
25	3	2	3	1	3	3	3	X 1	3	2	3	1	3	3	3
26	3	2	3	1	3	3	3	X 1	3	2	3	1	3	3	3
27	1	1	1	1	1	2	1	X 2	2	2	2	2	2	4	2
28	2	3	3	2	3	3	3	X 1	2	3	3	2	3	3	3
29	2	1	1	2	2	2	3	X 1	2	1	1	2	2	2	3
30	3	2	2	1	3	3	2	X 2	6	4	4	2	6	6	4
31	3	3	3	1	3	3	3	X 1	3	3	3	1	3	3	3
32	3	3	3	1	3	3	3	X 1	3	3	3	1	3	3	3
33	2	2	2	1	2	3	3	X 1	2	2	2	1	2	3	3
34	3	2	2	1	2	3	3	X 1	3	2	2	1	2	3	3
35	3	3	3	3	3	3	3	X 2	6	6	6	6	6	6	6
36	2	3	3	3	3	3	3	X 1	2	3	3	3	3	3	3
37	3	3	3	2	3	3	3	X 1	3	3	3	2	3	3	3
38	2	2	3	1	2	3	3	X 3	6	6	9	3	6	9	9
39	2	2	2	1	2	2	2	X 2	4	4	4	2	4	4	4
40	2	2	2	1	2	2	2	X 2	4	4	4	2	4	4	4
41	2	2	2	1	2	2	2	X 2	4	4	4	2	4	4	4
								T	150	138	142	110	154	161	155

FICHA DE AVALIAÇÃO DO DESEMPENHO DO GOLPE <i>SEOI-NAGE</i>													
Nome do participante: <b>Participante 1</b>											Mês: Outubro		
ITENS	DATA						VALOR	ESCALA DE PONTUAÇÃO: (0) Não realizou (1) Insatisfatório (2) Regular (3) Bom (4) Ótimo					
	19	21	24	26	28	31		PONTUAÇÃO FINAL					
	CONDIÇÃO: LB / INT / REV			CONDIÇÃO: LB / INT / REV				PONTOS (0 – 4)					
	INT	INT	INT	REV	REV	REV							
1	4	4	4	4	4	4	X 1	4	4	4	4	4	4
2	4	4	4	3	4	4	X 1	4	4	4	3	4	4
3	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3
4	3	4	4	3	3	4	X 2	6	8	8	6	6	8
5	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3
6	3	3	4	3	3	3	X 1	3	3	4	3	3	3
7	3	3	4	3	4	3	X 1	3	3	4	3	4	3
8	3	4	4	4	4	4	X 1	3	4	4	4	4	4
9	3	4	3	3	3	3	X 1	3	4	3	3	3	3
10	3	4	3	3	3	3	X 2	6	8	6	6	6	6
11	3	3	3	3	3	3	X 2	6	6	6	6	6	6
12	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3
13	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3
14	3	3	3	3	3	3	X 2	6	6	6	6	6	6
15	2	3	3	3	3	3	X 2	4	6	6	6	6	6
16	3	3	4	2	3	3	X 1	3	3	4	2	3	3
17	3	3	4	2	3	3	X 2	6	6	8	4	6	6
18	3	3	4	2	3	4	X 1	3	3	4	2	3	4
19	3	3	4	2	2	3	X 2	6	6	8	4	4	6
20	3	3	2	2	2	2	X 2	6	6	4	4	4	4
21	2	3	2	2	2	2	X 2	4	6	4	4	4	4
22	2	3	4	3	3	3	X 1	2	3	4	3	3	3
23	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3
24	3	3	4	3	3	4	X 1	3	3	4	3	3	4
25	3	3	2	2	2	2	X 1	3	3	2	2	2	2
26	3	3	2	2	2	2	X 1	3	3	2	2	2	2
27	3	3	3	2	3	3	X 2	6	6	6	4	6	6
28	3	3	3	3	3	4	X 1	3	3	3	3	3	4
29	2	3	3	3	3	3	X 1	2	3	3	3	3	3
30	2	2	3	2	2	2	X 2	4	4	6	4	4	4
31	3	3	2	2	2	2	X 1	3	3	2	2	2	2
32	3	3	2	2	2	2	X 1	3	3	2	2	2	2
33	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3
34	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3
35	2	3	3	3	3	4	X 2	4	6	6	6	6	8
36	2	3	3	3	3	3	X 1	2	3	3	3	3	3
37	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3
38	2	2	3	3	3	3	X 3	6	6	9	9	9	9
39	2	2	3	3	3	3	X 2	4	4	6	6	6	6
40	2	2	3	3	3	3	X 2	4	4	6	6	6	6
41	2	2	3	3	3	3	X 2	4	4	6	6	6	6
							T	156	171	181	158	166	174

FICHA DE AVALIAÇÃO DO DESEMPENHO DO GOLPE <i>SEOI-NAGE</i>															
Nome do participante: <b>Participante 2</b>											Mês: Outubro				
ITENS	DATA							VALOR	ESCALA DE PONTUAÇÃO: (0) Não realizou (1) Insatisfatório (2) Regular (3) Bom (4) Ótimo						
	3	5	7	10	12	14	17		PONTUAÇÃO FINAL						
	CONDIÇÃO: LB / INT / REV														
	LB	LB	LB	LB	LB	LB	LB								
PONTOS (0 – 4)															
1	4	4	4	4	4	4	4	X 1	4	4	4	4	4	4	4
2	4	4	4	4	2	3	4	X 1	4	4	4	4	4	3	4
3	3	3	4	4	3	4	4	X 1	3	3	4	4	3	4	4
4	3	2	3	3	2	3	4	X 2	6	4	6	6	6	6	8
5	3	2	3	3	3	4	4	X 1	3	2	3	3	3	4	4
6	2	2	3	3	3	3	4	X 1	2	2	3	3	2	3	4
7	3	2	3	3	3	3	3	X 1	3	2	3	3	3	3	3
8	3	2	3	3	2	2	3	X 1	3	2	3	3	3	2	3
9	3	2	3	1	2	3	2	X 1	3	2	3	1	3	3	2
10	2	2	2	3	2	2	2	X 2	4	4	4	6	4	4	4
11	2	2	3	1	2	3	2	X 2	4	4	6	2	4	6	4
12	2	2	2	1	2	2	2	X 1	2	2	2	1	2	2	2
13	3	2	3	3	3	3	3	X 1	3	2	3	3	3	3	3
14	3	2	3	3	3	3	3	X 2	6	4	6	6	6	6	6
15	2	1	2	2	3	3	3	X 2	4	2	4	4	4	6	6
16	3	2	3	3	3	3	3	X 1	3	2	3	3	3	3	3
17	2	1	2	1	3	3	2	X 2	4	2	4	2	4	6	4
18	1	1	1	1	2	2	2	X 1	1	1	1	1	1	2	2
19	1	1	1	1	2	2	2	X 2	2	2	2	2	2	4	4
20	2	2	2	1	1	2	2	X 2	4	4	4	2	4	4	4
21	2	1	1	1	2	2	2	X 2	4	2	2	2	4	4	4
22	2	2	2	2	2	2	1	X 1	2	2	2	2	2	2	1
23	3	3	2	2	3	3	3	X 1	3	3	2	2	3	3	3
24	3	3	3	3	3	3	2	X 1	3	3	3	3	3	3	2
25	2	2	2	2	3	3	2	X 1	2	2	2	2	2	3	2
26	2	2	1	2	3	3	2	X 1	2	2	1	2	2	3	2
27	1	1	1	1	2	2	2	X 2	2	2	2	2	2	4	4
28	3	3	2	3	2	2	2	X 1	3	3	2	3	3	2	2
29	3	3	2	3	3	3	3	X 1	3	3	2	3	3	3	3
30	2	2	2	2	2	2	3	X 2	4	4	4	4	4	4	6
31	2	2	2	1	1	2	2	X 1	2	2	2	1	2	2	2
32	2	1	1	1	1	2	2	X 1	2	1	1	1	2	2	2
33	2	2	2	2	2	2	2	X 1	2	2	2	2	2	2	2
34	2	2	2	1	2	2	2	X 1	2	2	2	1	2	2	2
35	3	2	3	2	3	2	2	X 2	6	4	6	4	6	4	4
36	3	2	3	3	2	2	2	X 1	3	2	3	3	3	2	2
37	3	2	3	3	3	3	2	X 1	3	2	3	3	3	3	2
38	3	2	4	3	3	2	3	X 3	9	6	12	9	9	6	9
39	2	2	1	2	2	2	2	X 2	4	4	2	4	4	4	4
40	2	2	1	2	2	2	2	X 2	4	4	2	4	4	4	4
41	2	2	1	2	2	2	1	X 2	4	4	2	4	4	4	2
								T	137	113	131	124	137	144	142

<b>FICHA DE AVALIAÇÃO DO DESEMPENHO DO GOLPE SEOI-NAGE</b>															
Nome do participante: <b>Participante 2</b>											Mês: Outubro				
ITENS	DATA						VALOR	ESCALA DE PONTUAÇÃO: (0) Não realizou (1) Insatisfatório (2) Regular (3) Bom (4) Ótimo							
	19	21	24	26	28	31									
	CONDIÇÃO: LB / INT / REV														
	INT	INT	INT	REV	REV	REV		PONTUAÇÃO FINAL							
PONTOS (0 – 4)															
1	4	4	4	4	4	4	X 1	4	4	4	4	4	4		
2	3	4	4	4	4	4	X 1	3	4	4	4	3	3	4	
3	3	4	3	2	3	4	X 1	3	4	3	3	3	3	4	
4	3	4	4	3	2	3	X 2	6	8	8	6	6	6	6	
5	3	4	4	3	3	3	X 1	3	4	4	3	3	3	3	
6	3	4	4	3	3	3	X 1	3	4	4	3	3	3	3	
7	3	4	4	2	3	3	X 1	3	4	4	3	3	3	3	
8	3	4	4	3	3	3	X 1	3	4	4	4	4	4	3	
9	3	2	2	3	3	2	X 1	3	2	2	3	3	2	2	
10	3	2	2	3	3	3	X 2	6	4	4	6	6	6	6	
11	3	2	2	3	3	2	X 2	6	4	4	6	6	4	4	
12	3	2	2	3	3	2	X 1	3	2	2	3	3	2	2	
13	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3	3	
14	3	3	3	3	3	3	X 2	6	6	6	6	6	6	6	
15	2	2	3	3	2	3	X 2	4	4	6	6	6	6	6	
16	3	2	2	3	3	3	X 1	3	2	2	2	2	2	3	
17	3	1	2	3	2	3	X 2	6	2	4	4	4	4	6	
18	2	2	2	2	2	3	X 1	2	2	2	2	2	2	3	
19	2	2	2	2	3	3	X 2	4	4	4	4	4	4	6	
20	3	3	3	3	3	3	X 2	6	6	6	4	4	4	6	
21	3	3	2	3	3	3	X 2	6	6	4	4	4	4	6	
22	1	1	3	2	3	3	X 1	1	1	3	3	3	3	3	
23	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3	3	
24	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3	3	
25	2	2	2	2	2	3	X 1	2	2	2	2	2	2	3	
26	2	2	2	2	2	3	X 1	2	2	2	2	2	2	3	
27	2	1	3	2	2	3	X 2	4	2	6	4	4	4	6	
28	3	2	3	3	3	3	X 1	3	2	3	3	3	3	3	
29	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3	3	
30	2	1	2	2	2	2	X 2	4	2	4	4	4	4	4	
31	3	2	2	3	2	3	X 1	3	2	2	2	2	2	3	
32	3	2	1	3	2	3	X 1	3	2	1	2	2	2	3	
33	3	2	2	3	3	2	X 1	3	2	2	3	3	2	2	
34	3	2	2	3	3	2	X 1	3	2	2	3	3	2	2	
35	3	3	3	3	3	3	X 2	6	6	6	6	6	6	6	
36	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3	3	
37	2	2	3	3	3	3	X 1	2	2	3	3	3	3	3	
38	3	2	3	3	2	3	X 3	9	6	9	9	9	9	9	
39	2	2	3	2	3	3	X 2	4	4	6	6	6	6	6	
40	3	2	3	2	3	3	X 2	6	4	6	6	6	6	6	
41	2	1	3	2	3	3	X 2	4	2	6	6	6	6	6	
							<b>T</b>	157	138	159	158	158	169		

FICHA DE AVALIAÇÃO DO DESEMPENHO DO GOLPE <i>SEOI-NAGE</i>													
Nome do participante: <b>Participante 2</b>											Mês: Janeiro		
ITENS	DATA						VALOR	ESCALA DE PONTUAÇÃO: (0) Não realizou (1) Insatisfatório (2) Regular (3) Bom (4) Ótimo					
	09	11	13	16	18	20		PONTUAÇÃO FINAL					
	CONDIÇÃO: LB / INT / REV												
	INT	INT	INT	REV	REV	REV		PONTOS (0 – 4)					
1	4	4	4	4	4	4	X 1	4	4	4	4	4	4
2	3	4	4	4	4	4	X 1	3	4	4	4	4	4
3	3	4	3	2	3	4	X 1	2	3	3	2	3	4
4	3	4	4	3	3	3	X 2	6	6	8	6	6	6
5	3	4	4	3	3	3	X 1	3	3	4	3	3	3
6	3	4	4	3	3	3	X 1	3	3	4	3	3	3
7	3	4	4	3	3	3	X 1	3	4	4	3	3	3
8	3	4	4	4	3	3	X 1	3	4	4	4	3	3
9	3	3	3	4	3	3	X 1	3	3	3	4	3	3
10	3	3	3	4	3	3	X 2	8	6	6	8	6	6
11	3	3	3	3	3	3	X 2	6	6	6	6	6	6
12	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3
13	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3
14	3	3	3	3	3	4	X 2	6	6	6	6	6	8
15	2	3	3	3	3	3	X 2	6	6	6	6	6	6
16	3	3	3	3	3	4	X 1	3	3	3	3	3	4
17	3	3	3	3	3	3	X 2	6	6	6	6	6	6
18	2	3	3	3	3	3	X 1	1	3	3	3	3	3
19	2	3	3	2	3	3	X 2	4	4	6	4	6	6
20	3	3	3	3	3	4	X 2	6	4	6	6	6	8
21	3	3	3	3	3	3	X 2	6	4	6	6	6	6
22	1	2	3	3	3	3	X 1	1	3	3	3	3	3
23	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3
24	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3
25	3	3	3	2	3	4	X 1	3	2	3	2	3	4
26	3	3	3	2	3	3	X 1	3	2	3	2	3	3
27	3	3	3	2	3	4	X 2	4	6	6	4	6	8
28	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3
29	3	3	3	3	3	3	X 1	2	3	3	3	3	3
30	2	2	2	3	3	3	X 2	6	4	4	6	6	6
31	3	2	2	3	3	3	X 1	3	2	2	3	3	3
32	3	2	2	3	3	3	X 1	3	2	2	3	3	3
33	3	2	2	3	3	3	X 1	3	3	2	3	3	3
34	3	2	2	3	3	3	X 1	3	3	2	3	3	3
35	3	3	3	3	3	3	X 2	6	6	6	6	6	6
36	3	3	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3
37	2	2	3	3	3	3	X 1	3	3	3	3	3	3
38	3	2	3	3	3	3	X 3	9	9	9	9	9	9
39	2	2	3	3	3	3	X 2	4	6	6	6	6	6
40	3	2	3	3	3	3	X 2	4	6	6	6	6	6
41	2	2	3	3	3	3	X 2	4	6	6	6	6	6
							T	161	166	176	173	176	185

<b>FICHA DE AVALIAÇÃO DO DESEMPENHO DO GOLPE SEOI-NAGE</b>															
Nome do participante: <b>Participante 3</b>											Mês: Outubro				
ITENS	DATA							VALOR	ESCALA DE PONTUAÇÃO: (0) Não realizou (1) Insatisfatório (2) Regular (3) Bom (4) Ótimo						
	3	5	7	10	12	14	17		PONTUAÇÃO FINAL						
	CONDIÇÃO: LB / INT / REV														
	LB	LB	LB	LB	LB	INT	INT								
PONTOS (0 – 4)															
1	4	4	4	4	4	4	4	X 1	4	4	4	4	4	4	4
2	4	4	4	4	4	4	4	X 1	4	4	4	4	4	4	4
3	3	2	3	3	3	3	4	X 1	3	2	3	3	3	3	4
4	3	3	3	3	3	3	4	X 2	6	6	6	6	6	6	8
5	2	2	2	2	3	2	3	X 1	2	2	2	2	3	2	3
6	2	3	3	3	2	3	3	X 1	2	3	3	3	2	3	3
7	2	2	2	2	3	3	3	X 1	2	2	2	2	3	3	3
8	2	3	3	3	3	3	3	X 1	2	3	3	3	3	3	3
9	2	2	3	3	3	2	3	X 1	2	2	3	3	3	2	3
10	2	2	2	3	3	2	3	X 2	4	4	4	6	6	4	6
11	2	2	2	3	3	2	3	X 2	4	4	4	6	6	4	6
12	2	2	1	3	3	2	3	X 1	2	2	1	3	3	2	3
13	2	2	3	2	2	2	3	X 1	2	2	3	2	2	2	3
14	2	2	3	2	2	2	3	X 2	4	4	6	4	4	4	6
15	2	2	3	2	2	3	3	X 2	4	4	6	4	4	6	6
16	2	2	2	3	3	3	3	X 1	2	2	2	3	3	3	3
17	3	2	2	3	3	3	3	X 2	6	4	4	6	6	6	6
18	2	2	2	2	2	2	2	X 1	2	2	2	2	2	2	2
19	2	2	2	2	2	2	2	X 2	4	4	4	4	4	4	4
20	2	1	2	2	3	2	2	X 2	4	2	4	4	6	4	4
21	2	1	2	2	3	2	2	X 2	4	2	4	4	6	4	4
22	3	2	2	3	2	2	2	X 1	3	2	2	3	2	2	2
23	2	2	2	2	2	2	2	X 1	2	2	2	2	2	2	2
24	2	2	2	3	3	3	3	X 1	2	2	2	3	3	3	3
25	2	1	2	3	2	2	1	X 1	2	1	2	3	2	2	1
26	2	1	2	3	2	2	1	X 1	2	1	2	3	2	2	1
27	3	2	2	2	2	2	2	X 2	6	4	4	4	4	4	4
28	2	2	3	3	3	3	3	X 1	2	2	3	3	3	3	3
29	2	2	2	2	2	2	2	X 1	2	2	2	2	2	2	2
30	2	2	2	2	2	2	1	X 2	4	4	4	4	4	4	2
31	2	1	2	2	2	2	2	X 1	2	1	2	2	2	2	2
32	2	1	2	2	2	2	2	X 1	2	1	2	2	2	2	2
33	2	2	2	2	3	2	2	X 1	2	2	2	2	3	2	2
34	2	2	2	2	2	2	2	X 1	2	2	2	2	2	2	2
35	2	2	3	3	3	2	2	X 2	4	4	6	6	6	4	4
36	2	2	3	3	3	2	3	X 1	2	2	3	3	3	2	3
37	2	2	2	2	2	2	3	X 1	2	2	2	2	2	2	3
38	2	2	2	2	2	2	2	X 3	6	6	6	6	6	6	6
39	2	2	2	2	2	2	2	X 2	4	4	4	4	4	4	4
40	2	2	2	2	2	2	2	X 2	4	4	4	4	4	4	4
41	2	2	2	2	2	2	2	X 2	4	4	4	4	4	4	4
								<b>T</b>							
									128	116	134	142	145	133	144

<b>FICHA DE AVALIAÇÃO DO DESEMPENHO DO GOLPE SEOI-NAGE</b>													
Nome do participante: <b>Participante 3</b>										Mês: Outubro			
ITENS	DATA						VALOR	ESCALA DE PONTUAÇÃO: (0) Não realizou (1) Insatisfatório (2) Regular (3) Bom (4) Ótimo					
	19	21	24	26				PONTUAÇÃO FINAL					
	CONDIÇÃO: LB / INT / REV												
	INT	RE V	RE V	REV									
PONTOS (0 – 4)													
1	4	4	4	4			X 1	4	4	4		4	
2	4	4	4	4			X 1	4	4	4		4	
3	3	3	4	2			X 1	3	3	4		2	
4	4	3	4	3			X 2	8	6	8		6	
5	3	2	4	2			X 1	3	2	4		2	
6	3	3	4	3			X 1	3	3	4		3	
7	3	3	3	2			X 1	3	3	3		2	
8	3	3	3	3			X 1	3	3	3		3	
9	3	3	2	2			X 1	3	3	2		2	
10	3	3	2	2			X 2	6	6	4		4	
11	3	2	2	2			X 2	6	4	4		4	
12	3	2	2	2			X 1	3	2	2		2	
13	3	2	3	2			X 1	3	2	3		2	
14	3	2	3	2			X 2	6	4	6		4	
15	3	3	3	3			X 2	6	6	6		6	
16	3	3	3	3			X 1	3	3	3		3	
17	3	3	3	2			X 2	6	6	6		4	
18	3	2	2	2			X 1	3	2	2		2	
19	3	2	2	2			X 2	6	4	4		4	
20	3	3	1	2			X 2	6	6	2		4	
21	3	2	1	2			X 2	6	4	2		4	
22	3	3	2	2			X 1	3	3	2		2	
23	3	3	3	3			X 1	3	3	3		3	
24	3	3	3	3			X 1	3	3	3		3	
25	1	1	1	1			X 1	1	1	1		1	
26	1	1	1	1			X 1	1	1	1		1	
27	3	2	2	2			X 2	6	4	4		4	
28	3	3	3	3			X 1	3	3	3		3	
29	2	2	2	3			X 1	2	2	2		3	
30	1	1	1	1			X 2	2	2	2		2	
31	2	1	1	2			X 1	2	1	1		2	
32	2	1	1	2			X 1	2	1	1		2	
33	2	2	2	2			X 1	2	2	2		2	
34	2	2	2	2			X 1	2	2	2		2	
35	2	3	3	3			X 2	4	6	6		6	
36	2	3	3	3			X 1	2	3	3		3	
37	2	2	2	3			X 1	2	2	2		3	
38	2	2	3	2			X 3	6	6	9		6	
39	3	2	3	3			X 2	6	4	6		6	
40	3	2	3	3			X 2	6	4	6		6	
41	2	2	2	3			X 2	4	4	4		6	
							<b>T</b>	156	137	143		137	

