

## Entre o lance e a chance: lógica interna numa final de badminton

### RESUMO

Este estudo investigou a lógica interna do badminton ressaltando a importância de decifrar a complexidade das suas interações comunicativas para a educação física escolar. Foi analisada a final individual feminina das Olimpíadas Escolares (etapa 12-14 anos), realizada na cidade de João Pessoa-PB. A pesquisa é descritiva, com abordagem qualitativa dos dados e procedimento de observação direta. Identificamos que as interações motrizes nesse jogo esportivo exigem muita rapidez nas tomadas de decisão e escolhas táticas eficientes, sob a pena de precipitações e antecipações da adversária. Evidenciamos que as interações de contracomunicação revelam estágio de concentração das jogadoras, capacidade de “leitura” de jogo, antecipação tática. Destarte, é um estudo que possibilita conhecimentos aplicáveis tanto no mundo do esporte de rendimento quanto na prática pedagógica escolar.

**PALAVRAS-CHAVE:** Badminton; Interação; Lógica interna

### Pierre Normando Gomes-da-Silva

Pós Doutor em Educação Física  
Universidade Federal da Paraíba - UFPB,  
Departamento de Educação Física,  
João Pessoa, Paraíba, Brasil.  
pierrenormandogomesdasilva@gmail.com

### Rodrigo Wanderley de Sousa-Cruz

Doutorando em Educação Física – UPE/UEPB  
Instituto de Educação Superior da Paraíba - IESP,  
João Pessoa, Paraíba, Brasil.  
rodrigousacruz@gmail.com

### Emerson Pereira de Souza Arruda

Licenciado em Educação Física  
Universidade Federal da Paraíba - UFPB,  
João Pessoa, Paraíba, Brasil.  
Emerson.arrudajp@gmail.com

## **Between the movement and the chance: internal logic in a badminton finals**

### **ABSTRACT**

This study investigated the internal logic of badminton, highlighting the importance of deciphering its communicative interactions for school physical education. The final individual female match of the School-Stage Olympics (12-14 years old), in the city of João Pessoa - Paraíba, was analyzed. This is a descriptive research, with qualitative data approach and direct observation procedure. It was identified that the driving interactions in this sport require fast decision-making and efficient tactical choices, under penalty of precipitation and anticipation of the opponent. It was evidenced that the gestemas and praxemas reveal a stage of concentration of the players, capacity of "reading" of game, tactical anticipation; therefore, it is a study that allows applicable knowledge in the world of performance sport, as well as, of the pedagogical practice school.

**Keywords:** Badminton; Interaction; Internal logic

## **Entre la jugada y la oportunidad: lógica interna em uma final de bádminon**

### **RESUMEN**

Este estudio investigó la lógica interna del bádminon resaltando la importancia de descifrar la complejidad de sus interacciones comunicativas para la educación física escolar. Fue analizada la final individual femenina de las Olimpiadas Escolares (etapa 12-14 años), realizada en la ciudad de João Pessoa-PB. Investigación descriptiva, con abordaje cualitativo de los datos y procedimiento de observación directa. Se identificó que las interacciones motrices en este deporte exigen mucha rapidez en las tomas de decisión y elecciones tácticas eficientes, bajo pena de precipitaciones y anticipaciones del contrincante. Se evidenció que los gestemas y praxemas revelan momento de concentración de las jugadoras, capacidad de "lectura" de juego, anticipación táctica, por lo tanto es un estudio que posibilita conocimientos aplicables tanto en el mundo del deporte de rendimiento como en la práctica pedagógica escolar.

**Palabras-clave:** Bádminon; Interacción; Lógica interna

## INTRODUÇÃO

É relevante iniciar nossa contextualização explicando a origem de nosso estudo vigente. Ele compõe as investigações de nosso Grupo de Trabalho Jogos Tradicionais e Esportivos (GT JTE), pertencente à linha de pesquisa Pedagogia da Corporeidade e sublinha Aprendizagem Complexa, vinculado ao Laboratório de Estudos e Pesquisas em Pedagogia da Corporeidade (LEPEC/Universidade Federal da Paraíba), que investiga e compreende as situações do movimento, especialmente o jogo (em nosso caso, os tradicionais e esportivos), como uma constituição do epicentro da aprendizagem.

O que nos concebe como grupo de trabalho que tem como foco principal investigar, intervir e produzir sobre os jogos tradicionais e esportivos é ter um segundo olhar sobre o tema. Porque o primeiro é superficial, é senso comum. O segundo olhar é detalhado, subjetivo, nos impulsiona para compreender as ações durante as situações de movimento no jogo como práticas de linguagens, produtoras de sentidos e significados para quem os vivencia (SOUSA CRUZ et al., 2017). Por conseguinte, nos debruçamos sobre os modos de agir dos jogadores nos jogos tradicionais e esportivos, relacionando suas distintas lógicas internas com suas significações existenciais. Neste estudo, por exemplo, nos deteremos ao jogo esportivo badminton e sua lógica interna.

O badminton é um jogo baseado na Poona indiana, em que soldados ingleses, por volta da década de 1870, conheceram esse jogo tradicional e levaram para a Europa, fazendo diversas adaptações até se tornar, hoje em dia, a segunda modalidade mais praticada no mundo. Esse jogo ainda não é muito conhecido no Brasil, mas aos poucos vem mostrando seu prestígio em grandes competições nacionais e internacionais (CBBd, 2017).

O jogo é disputado em uma quadra de 13,40 x 6,10 metros, com uma rede dividindo dois lados, possuindo 1,55 metros de altura. Pode ser disputado em duplas (mistas ou de mesmo gênero) ou em simples (1x1). A partida possui um total de dois *games* de 21 pontos, podendo ir até 30 pontos caso uma diferença de dois pontos não seja alcançada. Porém, se cada equipe vencer um game, o terceiro game será disputado (CBBd, 2017).

Segundo Lorenzi (2011), Araújo (2012) e Stefanelli (2014), o badminton é um esporte que se assemelha com a dinâmica do tênis, diferenciando em alguns pontos: tamanho da quadra, que é menor; os implementos utilizados, no caso a forma, material e peso da raquete; e o volante (peteca) que substitui a bola de tênis. E, de acordo com Gonçalves (2012), é um esporte de fácil aprendizagem, que desenvolve o raciocínio, o condicionamento físico e estimula as habilidades psicomotoras, tais como coordenação motora, lateralidade, estruturação espaço-temporal, dentre outras.

A partir de nossa experiência em um projeto de extensão para formação de professores e graduandos de educação física na UFPB, no estágio supervisionado para alunos da Rede Municipal de João Pessoa-PB (ARRUDA et al., 2013), além de nossa atuação como árbitro em evento nacional e internacional, identificamos a lacuna de conhecimentos que há sobre esse esporte de raquete. Assim, resolvemos aprofundar os estudos sobre esse esporte na medida em que divulgávamos sua prática na universidade e na escola. Contudo, nos faltava um instrumental analítico que nos revelasse as singularidades desse esporte. Como se dão as tomadas de decisão e quais os principais comportamentos técnico-táticos, as interações motrizes e as sequências das jogadas.

Sendo assim, tomamos a Praxiologia Motriz, que é uma teoria que estuda as ações motrizes realizadas em qualquer situação lúdica, segundo Parlebas (2001). Trata-se de uma teoria que possui conceitos operacionais para compreensão da lógica interna de cada jogo ou esporte, de modo que por meio dela passamos a analisar o funcionamento do jogo. Como descreve Oliveira e Ribas (2010, p. 137), “as ações de jogo manifestam-se como um sistema em que vários componentes interagem entre si e que qualquer mudança nas características desses componentes modifica toda a dinâmica do sistema, ou seja, altera sua lógica interna”. A PM, conforme reflete Ribas (2008), é uma possibilidade para que os profissionais de educação física trabalhem com quaisquer atividades, entendendo sua essência, suas interações, enfim, sua lógica interna.

Parlebas, a partir do final dos anos de 1960, passou a construir sua teoria analítica do jogo partindo do pressuposto de que esse é um fenômeno da linguagem, uma revolução para a educação física da época. Sua matriz teórica foi uma proposição da nascente semiótica, sistematizada por Ferdinand Saussure (1857-1913), que se constituía num favorecimento para as ciências sociais daqueles anos na França, a partir da qual os fenômenos socioculturais passaram a ser tratados como linguagem, como sistema de comunicação, a exemplo da análise da moda ou das propagandas por Roland Barthes (1987), entre os anos de 1950 e 1960. Para o pai da semiótica europeia, a linguagem tem um lado social (língua) e um lado individual (fala). A língua como produto social se constitui em algo convencional, um sistema de signo adquirido. A fala como algo individual, se constitui nas faculdades receptivas e coordenativas dos sujeitos falantes. Diz Saussure (1972, p. 22):

A língua não constitui, pois, uma função do falante: é o produto que o indivíduo registra passivamente; não supõe jamais premeditação, e a reflexão intervém somente para a atividade de classificação... A fala é, ao contrário, um ato individual de vontade e inteligência, no qual convém distinguir: as combinações pelas quais o falante realiza o código da língua e o mecanismo psicofísico que lhe permite exteriorizar essas combinações.

Nessa perspectiva saussureana, Parlebas passou a analisar o jogo como uma estrutura social de comunicação dotada de ações individuais que fazem uso dessa estrutura. São esses níveis de significação que favorecem a compreensão da “lógica interna” ou “gramática” de qualquer situação motriz. Assim, equivalente a “língua”, Parlebas descreveu um sistema de interação, que chamou de “sistema CAI”. E, equivalente pela categoria “fala”, desdobrou um sistema de ação, denominando-o de “Universais”.

O sistema CAI (Companheiro, Adversário, Instável) analisa os jogos ou situações motrizes como produto social, convencional, regulado em seu funcionamento. Desse modo, consegue classificar os jogos de acordo com a interação dos seus componentes internos. Como já dito, os componentes internos do jogo são seus participantes e o ambiente em que acontece. Os participantes são classificados segundo suas possibilidades – companheiros ou adversários – e o espaço em estável ou instável, compreendendo as informações do entorno a serem processadas pelos participantes. Pela combinação dos elementos do sistema CAI (Companheiro, Adversário, Instável), Parlebas passou a classificar todas as situações motrizes, sejam elas esportivas, tradicionais, livres, educativas ou de lazer. De modo que, pela interação entre os participantes, as situações motrizes são psicomotrizes (ausência de companheiro e adversários) ou sociomotrizes (com interação entre companheiro e adversário, podendo essa interação ser de cooperação, oposição e cooperação-oposição). E, pela instabilidade das informações do ambiente, as situações motrizes podem ser: em meio estável ou em meio instável.

Pelos “Universais”, Parlebas descreveu o sistema de ação dos jogadores, estabelecendo, como fez Saussure, “as combinações pelas quais o falante realiza o código da língua”. Ou seja, reconstruiu as formas de comportamento motor que podem ser observadas de maneira universal entre as situações motrizes. Universais são “modelos operativos que representam las estructuras básicas del funcionamiento de todo juego desportivo y que contienen su lógica interna” (PARLEBAS, 2001, p. 463). São sete modelos operativos: comunicação praxica; gestemas; praxemas; papel; sub-papel; sistema de pontuação; e rede de interação de marca.

Segundo RIBAS (2002; 2014), a comunicação praxica refere-se a facilitar as mensagens para os companheiros (comunicação), bem como a dificultar as mensagens para os adversários (contra-comunicação). Os gestemas referem-se à forma de comunicação gestual que facilita a ação dos jogadores durante a ação motriz. E os praxemas são tipos de comunicações estabelecidas durante os jogos desencadeadas pela interpretação da ação de um adversário ou companheiro. O rol sociomotor, constituído de papéis e subpapéis, compreende as classes de comportamentos motores associadas ao regulamento do jogo (PARLEBAS, 2001). O sistema de pontuação e a rede de

interação de marca acontecem nos jogos em que se contam os pontos, referem-se aos comportamentos motores positivos e/ou negativos para os quais se atribui pontos.

Desvelando essa rede de interações, o badminton se enquadra como um jogo esportivo sociomotriz com interação entre adversários (oposição) em um ambiente sem incerteza (ginásio). Faz parte das situações motrizes de oposição na categoria duelos individuais (1x1): os participantes devem vencer um adversário. Sobre esse grupo de situações motrizes, Lavega (2008, p. 84) caracteriza

as situações de oposição ou contracomunicação motriz: a interação se realiza diante de um adversário que se opõe às suas ações motrizes. Essa oposição pode ser corporal (por exemplo, judô, karatê, queda-de-braço) ou pode ser instrumental, ou seja, a oposição se realiza mediante algum objeto extracorporal (por exemplo, *badminton*, tênis, esgrima, peteca-competição).

Tratando-se de modalidades com interação entre adversários, González (2017) explica que não é suficiente realizar de forma adequada os gestos técnicos demandados pelo esporte, também é imprescindível escolher/decidir (individualmente ou individual e coletivamente) o que fazer diante da situação criada pela dinâmica da prova ou jogo. Compõe a classe dos esportes com rede divisória que

são aquelas modalidades nas quais se arremessa, lança ou se bate na bola ou peteca em direção à quadra adversária (sobre a rede ou contra uma parede) de tal forma que o rival não consiga devolvê-la, ou a devolva fora do campo adversário ou pelo menos tenha dificuldade para devolvê-la” (Idem, p. 280).

Nessa categoria, o badminton é identificado como alternado direto, pois a peteca deve ser devolvida apenas a partir de um golpe.

Diante dessa apresentação do esquema analítico do jogo, como sistema de comunicação, disponibilizado pela Praxiologia Motriz, nos interessa compreender o jogo do badminton, do ponto de vista dos universais, especialmente na comunicação praxica de contracomunicação. De modo que nossa questão-problema ficou assim formulada: como as interações motrizes de oposição interferiram na decisão da partida final feminina de badminton nas Olimpíadas Escolares?

## **METODOLOGIA**

A pesquisa se caracteriza como descritiva, com abordagem qualitativa dos dados, utilizando a metodologia observacional. Abordagem qualitativa por enfatizar as interações motrizes ocorridas no jogo, em que descrevemos os acontecimentos no ambiente de funcionamento, para com isso

conhecer a lógica interna do badminton. Assim, buscamos aprofundar-nos “no mundo dos significados das ações e relações humanas, um lado não perceptível e não captável em equações, médias e estatísticas” (MINAYO, 2002).

O método observacional, de acordo com Lucas (2007), contribui para a análise do comportamento motor humano, descrevendo as ações e interações motrizes dos jogadores. Essa metodologia se caracteriza por analisar pequenos grupos de indivíduos, descrevendo e categorizando as condutas motrizes observadas no jogo.

A observação foi direta, por meio de filmagens da final feminina das Olimpíadas Escolares - Etapa 12-14 anos, individual, entre a atleta do Piauí (API) e a atleta de São Paulo (ASP). Dentre os vários jogos desse campeonato, nessa modalidade, escolhemos a final, porque já teria feito a seleção competitiva dos mais habilidosos. De modo que estávamos com aquelas que melhor se apresentavam no badminton nacional. E foi escolhida a categoria feminina porque se constituiu no clássico da competição, já que elas representavam os estados de maior relevância no cenário competitivo entre duas regiões, Sudeste e Nordeste. A partida realizou-se no ginásio do Colégio da Polícia Militar, localizado no bairro de Mangabeira, na cidade de João Pessoa - Paraíba.

O instrumento para coleta dos dados foi um roteiro de observação, orientado para captar os “Universais”. Para a captação das imagens, foi utilizado o recurso de um Tablet modelo GT-P7510UWLZTO, da Samsung. Para o recorte das cenas analisadas, foi utilizado o programa Windows Movie Maker 2012, versão 16.4.3503.728, da Microsoft, por fornecer as ferramentas básicas para extração das cenas escolhidas para análise.

Após análise do material filmográfico coletado, utilizou-se como critério de seleção de cenas para análise aquelas que mais apresentassem exitosas ações táticas. Três cenas foram selecionadas. Foram extraídas do segundo *game*, por apresentarem mais criatividade tática e maiores tempos de *rally* no jogo. Cada cena tem aproximadamente 15 segundos de duração.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

### **Descrição das situações motrizes de oposição**

CENA 1: A atleta de São Paulo (ASP), com uniforme verde e branco, realiza o serviço (situação 1, cena 1). Saque do tipo longo com intenção de deslocar a adversária ao fundo da quadra, para dificultar-lhe a devolução. A atleta do Piauí (API), com o uniforme verde e amarelo, devolve com uma técnica de batida chamada *drive* (golpe na altura da cabeça em linha reta (situação 2, cena

1). A ASP, visualizando o espaço livre no canto esquerdo da quadra da adversária e sabendo que a mesma está bem perto da linha do fundo, executa uma técnica do *drop*, batida para surpreender o adversário, golpe em que o atleta simula executar uma batida mais forte, mas apenas “empurra” a peteca para que a mesma caia mais próxima da rede na quadra adversária (situação 3, cena 1). A API se movimenta do fundo até o canto superior esquerdo da quadra e defende a peteca, entregando-a à adversária (situação 4, cena 1). A ASP executa novamente o *drop*, só que desta vez do lado direito, sendo necessário que a API defenda e desloque para o fundo a sua adversária, utilizando a técnica de batida *lob*, batida de baixo para cima em que a peteca faz o trajeto para cima e cai perto da linha de fundo da quadra adversária (situação 5, cena 1). A ASP, visualizando o lado esquerdo livre de sua adversária, executa uma batida mais forte (situação 6, cena 1), forçando sua adversária a defender, devolvendo a peteca de forma que a ASP pudesse executar novamente o *drop* do lado direito (situação 7, cena 1). A API defende a peteca e, visualizando a ASP um pouco no fundo da quadra, executa uma largada (*net-shot*), golpe no qual a peteca passa rente à rede e cai bem próxima da mesma só que do lado adversário, surpreendendo a ASP. A ASP se desloca e defende executando o *lob* (situação 8, cena 1), deslocando a API para o fundo. A API executar o *clear* (situação 9, cena 1), golpe para o alto e arremessando a peteca no fundo da quadra adversária, mas a peteca cai fora de quadra; ponto para ASP.

Figura 1 – Fotogramas da Cena 1 do jogo badminton, feminino, Olimpíada Escolar, SP x PI.



Situação 7, cena 1

Situação 8, cena 1

Situação 9, cena 1

## *Análise da comunicação prática contracomunicativa da Cena 1*

Partindo do pressuposto parlebasiano que as ações táticas dos jogadores (praxemas) em jogo são significantes que remetem a significados para os participantes no jogo, sejam companheiros e/ou adversários, resolvemos analisar os signos postos aqui na Cena 1. Os praxemas revelam intenções táticas, antecipação de jogadas e dificuldades e qualidades físico-motoras. Sobre isso, nos informa Zani (2011, p.21):

A leitura do ambiente de jogo também é muito importante. Alguns jogadores possuem “cacoetes” que são facilmente percebidos logo no início do jogo, cabendo assim ao adversário detectar fragilidades no padrão de jogo adversário. É comum encontrar jogadores que se posicionam de maneira setorizada (à frente ou ao fundo da quadra), outros que possuem dificuldades em golpear a peteca em determinada altura (alta ou baixa) ou local da quadra (frente, fundo, laterais). Com o passar do tempo, os jogadores desenvolvem a capacidade de evitar serem explorados em seus pontos fracos ou reduzir estes.

Sendo assim, a sequência de ações motrizes na Cena 1 desvelam as táticas utilizadas por ambas as atletas. No início, a ASP, ao utilizar um saque mais longo, além de deslocar sua adversária para o fundo da quadra, também nos revela realizar um “estudo” prévio das reações de sua oponente (movimentações em quadra, técnicas de batidas), assim como tomar a melhor decisão para a próxima sequência. Fernandes (2008) afirma que, numa partida de badminton, os jogadores possuem uma relação direta, mesmo sendo rivais. A ação comunicativa é evidenciada por meio das estratégias utilizadas: a ação de um jogador acarreta uma imediata resposta do seu oponente, quem melhor realizar a leitura antecipada da jogada, conseguirá conquistar seu objetivo: o ponto.

Ao simular uma determinada técnica de batida (situação 3, cena 1), a ASP executa a movimentação do *clear*; porém, na tentativa de ludibriar sua adversária, acaba executando o *drop*. Aproximando com os conhecimentos praxiológicos, essa ação se caracteriza como uma indução corporal (SOARES; GOMES-DA-SILVA; RIBAS, 2012), que consiste nas formas que o atleta utiliza do seu corpo em movimento, com o intuito de que seu adversário cometa erros. Zani (2011, p. 20-21), em seu estudo sobre a prática do badminton e os efeitos sobre as habilidades cognitivas, reflete que

este é um jogo que exige das pessoas uma grande utilização do corpo para o deslocamento na quadra, escolha das ações e execução dos movimentos. É muito importante no jogo a escolha dos golpes e a dissimulação destes. Quanto mais neutro o movimento se inicia, mais inesperado ele será e, conseqüentemente, maior será a sua eficiência. Jogadores que possuem facilidade para o direcionamento da

peteca levam vantagem, pois podem, em qualquer ponto da quadra, rebater a peteca para o ponto que desejar da quadra.

Nas situações motrizes 2, 3 e 4, observamos que a API devolvia a peteca para sua adversária com dificuldades e na altura de sua cabeça, restando para a ASP tomar as melhores decisões, procurando desestabilizar sua adversária até errar. De acordo com Fernandes (2008), quando um jogador realiza um tipo de batida que força o seu adversário a rebater em más condições de equilíbrio, posição do corpo em relação à quadra e à peteca, exige que o mesmo realize um golpe, que denomina de “golpe de recurso” (FERNANDES, 2008, p.16). O golpe de recurso se trata de um golpe defensivo, em que o atleta se encontra em situações de desequilíbrio, desposicionado, ou em uma situação inesperada, que exija uma resposta rápida sem tanta precisão. Essas jogadas, na maioria das vezes, vêm precedidas de erros ou finalizações do adversário.

Um gesto comum encontrado nas demais cenas entre as duas participantes do jogo é o ato de mirar a peteca com a mão oposta à raquete como estivesse “pegando a peteca”, quando a mesma ainda está no alto e no seu campo de visão. Nesse ato, as jogadoras, além de visualizarem a posição da sua adversária, escolhem o melhor golpe para tentar surpreender a mesma, resultando em vários questionamentos que surgem na sua mente em segundos, restando à atleta uma resposta e uma decisão com grande velocidade para então se utilizar do elemento surpresa. Ramos et al. (2004, p. 20) nos afirmam que “o gesto de levantar uma das mãos durante uma situação, pode indicar inúmeros significados”; no caso do badminton, nos indica um gesto de mirar a peteca (praxema), como modo de disfarçar sua observação do melhor lugar da quadra e a escolha da batida mais confiável para executar com base na posição do seu adversário.

### ***Descrição das situações motrizes de oposição da cena 2***

A API executa o serviço do tipo longo, procurando deslocar sua adversária para o fundo da quadra, onde a ASP finge executar uma batida *clear* (situação 1, cena 2) e executa a batida *drop*, atingindo o canto superior direito da adversária. A API, para se defender, larga a peteca, fazendo a sua adversária se deslocar do fundo em direção à rede, executando na defesa com um *lob* (situação 3, cena 2). Com a antecipação da jogada da API, que percebe o lado direito de sua adversária livre, a mesma executa um *drop*, surpreendendo e deslocando a ASP para o lado direito superior, que defende com muito esforço (situação 4, cena 2), devolvendo a peteca. Visualizando que a atleta ainda estava voltando para a posição de base no centro da quadra, a API inverte o jogo rapidamente,

agora para o lado esquerdo (situação 5, cena 2), restando à ASP defender, mas, arremessa para fora, devido à posição do corpo atrasado e à velocidade da ação reduzida.

Figura 2 – Fotogramas da Cena 2 do jogo badminton, feminina, Olimpíada Escolar, SP x PI



Situação 3, cena 2



Situação 4, cena 2



Situação 5, cena 2

### ***Análise da comunicação praxica contracomunicativa da cena 2***

Nas situações motrizes da cena 2, visualizamos tomadas de decisões rápidas e eficientes, táticas de inversões de jogadas, uso de técnicas ousadas, visando surpreender o adversário em diferentes momentos.

A ação motriz do *drop* pela ASP foi uma forma de enganar a adversária, fingindo bater para o fundo da quadra, mas, na verdade, “empurrando” a peteca no canto próximo à rede, fazendo a API se deslocar, defender (situação 2, cena 2) e arremessar a peteca para o fundo da quadra adversária. A rapidez dessa tomada de decisão revela, como afirma Fernandes (2008), que as decisões dos atletas precisam estar interligadas com o contexto do jogo, ou seja, um jogador de badminton precisa analisar o seu adversário (posição na quadra e batida utilizada), tomar a decisão de qual batida vai utilizar para devolver. E, além do mais, antecipar a ação do seu adversário (se ele vai chegar com condições ou não na jogada). Esses comportamentos estratégicos (praxemas) são observados e interpretados por ambos os jogadores que se encontram em oposição (contracomunicação), onde a posição na quadra, seus deslocamentos e até mesmo o olhar são decodificados com o intuito de antecipar a jogada e conseguir o ponto (RAMOS et al, 2004).

Partindo do pressuposto que o badminton é um esporte de agilidade e grande movimentação, que exige de seus atletas um alto gasto de energia (ABREU, 2009), assim como “é uma prática esportiva que utiliza constantemente a tática” (STEFANELLI, 2014), entendemos que as estratégias que envolvem inversões de jogadas contribuem tanto para desgastar fisicamente o atleta, quanto para tomar uma decisão incerta e contribuir para o erro. Podemos visualizar esse exemplo na situação 5, cena 2, em que a API, após inverter a jogada, se utiliza de uma batida mais rápida, surpreendendo a atleta, fazendo um “X” e assim forçando ao erro sua adversária, a ASP.

Durante a cena 2, ficou evidente a posição de expectativa de ambas as jogadoras: com os joelhos semi-flexionados, pés paralelos e distantes, aproximadamente na largura dos ombros, cabeça da raquete apontada para cima e o olhar atento. Isso indica que a jogadora está analisando a movimentação do corpo da sua adversária e escolhendo o tipo de batida que será utilizada, sem perder o foco de sua localização na quadra, procurando se antecipar na jogada, como podemos visualizar na situação 1, cena 2, com a API, e na situação 5, cena 2, com a ASP. O olhar é um elemento muito importante durante uma partida de badminton. É isso que Soares; Gomes-da-Silva; Ribas (2012, p.172) afirmam: “o olhar se comunica (expressa, promete, anuncia)”, dando pistas ao adversário onde poderá decidir colocar a peteca na próxima jogada. Por isso, afirma Araújo (2012, p.79): “o corpo é a chave de todos os fatores presentes no jogo, é por meio do corpo, dos movimentos, que vão se encaixando as jogadas e elaborando ações correspondentes ao momento exato de jogar, refletindo sobre o porquê e como agir a cada segundo em quadra”.

Por isso que entender os movimentos contracomunicativos utilizados durante o jogo se torna de fundamental importância para tomada de decisões dos jogadores, elevando o nível técnico-tático da partida e favorecendo êxito a quem melhor fizer a leitura dos gestos e movimentos. Oliveira e Ribas (2010) e Saraví et al. (2017) revelam que, quanto melhor for feita a leitura dos praxemas pelo jogador de seu oponente, maiores se tornarão as chances para este se antecipar às jogadas. Pela lógica interna do badminton, entendemos a ação motriz dentro do jogo como uma rede de interações constantes, independentemente do jogador que o faz, favorecendo inúmeras tomadas de decisão, “leituras” gestuais, antecipações. Assim, suscita que os jogadores interpretem essas informações gestuais e táticas de si mesmo e dos outros para um raciocínio prévio nas tomadas de decisão e na sequência das ações durante os jogos (SOUSA CRUZ; GOMES-DA-SILVA; RIBAS, 2015).

Por exemplo, na situação 4, cena 2, percebemos uma tática da API, que executa uma jogada, fingindo bater no fundo da quadra, mas, na verdade, executa uma batida curta no canto direito de sua adversária, que, pela sua posição, se encontrava próxima à linha de fundo, no canto esquerdo, se esforçando ao máximo para defender a peteca. A partir desse contexto, a relação de oposição fica mais evidente, em que uma jogadora faz uma leitura antecipada de sua adversária e executa um

golpe que, por fim, surpreendeu a adversária e a desestabilizou, ou seja, o movimento executado por uma interfere no movimento da outra, construindo um sistema de contracomunicação (RIBAS, 2004).

### ***Descrição das situações motrizes da cena 3***

Durante o serviço, a API executa um saque do tipo longo, que é interceptado pela ASP. Notando que o lado esquerdo de sua adversária se encontra livre, a ASP arremessa a peteca com grande velocidade para baixo (situação 1, cena 3). Essa batida é conhecida como *smash* (a peteca é arremessada com grande velocidade para baixo). A API se esforça durante a defesa do ataque (situação 2, cena 3) e devolve para sua adversária, que inverte o jogo, arremessando a peteca no canto direito superior. A API se desloca e defende novamente e, visualizando que sua adversária está no canto esquerdo (situação 3, cena 3), executa o *lob*, invertendo o jogo para o lado direito de sua adversária. A ASP se esforça para executar um *clear* (situação 4, cena 3), tentando retomar a posição de base na quadra e deslocar sua adversária para o fundo da quadra. Mas a API lhe devolve a peteca também com um *clear* (situação 5, cena 3). Antecipando-se à jogada, a ASP força um pouco o ataque (situação 6, cena 3), dificultando um pouco a defesa. A ASP, recebendo a peteca com facilidade, executa um *drop* no canto superior direito, invertendo o jogo (situação 7, cena 3). Com certa dificuldade, a API executa o *lob* para poder se recolocar em quadra; contudo, sua adversária força novamente um contra-ataque no lado direito (situação 8, cena 3). A API defende, já visualizando o lado direito de sua adversária livre, então dá um leve toque na peteca, invertendo o jogo. Na defesa, a ASP executa um *clear* (situação 9, cena 3), que é devolvido com o mesmo golpe (situação 10, cena 3) pela API. Na intenção de executar um *lob* no canto direito da adversária, a ASP acaba errando e arremessando a peteca para fora.

Figura 3 – Fotogramas da Cena 3 do jogo badminton, feminina, Olimpíada Escolar, SP x PI



### *Análise da comunicação práxica contracomunicativa da Cena 3*

Essa cena possui maior duração de tempo em relação às cenas anteriores, em que visualizamos grande parte das técnicas de batidas, inversões de jogo, agilidade, movimentos por grande parte da quadra em que as atletas tentam se adequar com a posição da peteca e da sua adversária.

Partindo da situação 2, cena 3, observamos a quantidade e intensidade dos *rally* no jogo. A ASP inicia realizando um ataque rápido, surpreendendo sua adversária, que teve que tomar uma decisão rápida, a partir da qual foi necessário se equilibrar com apenas um apoio no solo. De acordo

com Fernandes (2008), este é um dos objetivos dos jogadores de badminton: criar situações em que seu adversário fique em condições ruins de reação, com isso levá-lo a cometer erros. Ribas (2004) nos revela que um jogador que tem técnica e velocidade, sem possuir a percepção e a decisão rápida, se torna um jogador pouco valioso para uma equipe; logo, um jogador que possui uma tomada de decisão mais lenta terá dificuldades em se desenvolver no badminton, já que o esporte exige tomadas rápidas de decisão (FERNANDES, 2008).

Na situação 3, cena 3, visualizamos o olhar da API, que analisou a situação e executou um golpe que inverteu o jogo, dando-lhe, além da oportunidade de retomar a posição de base, deslocar a adversária da rede para o fundo da quadra. Ou seja, os participantes, além de conhecerem as técnicas de batidas necessárias e os diversos meios de movimentação, deverão aprender a executar uma leitura dos gestos corporais de seu adversário, intrínsecos na modalidade, para que possa obter vantagem sobre este.

Notamos que, em grande parte das situações da Cena 3, as atletas se movimentaram ocupando toda a quadra, do fundo à rede, de uma lateral à outra. Ora para realizar defesas, ataques ou apenas restabelecer o equilíbrio. Ramos et al. (2004, p.18) mostram que, a partir do movimento, o sujeito “é também capaz de sintetizar todo o saber que ele tem a respeito das suas ações em jogo; ele revê estruturas, compara atividades sintaticamente semelhantes, sabe separar condutas isoladas que fazem parte da lógica interna da atividade motriz”. Mesmo em movimento, o atleta está analisando a jogada, seu adversário e as chances que pode utilizar para conseguir o ponto.

De acordo com Saravi et al. (2017), os jogadores se movimentam e se posicionam de tal maneira para se ter o controle de toda área de jogo. E, a partir dos praxemas dos adversários, realizar as jogadas necessárias, fazer uso de determinadas técnicas, provocar inversões, fazer o outro deslocar a ponto de perder o equilíbrio para, aí sim, aplicar uma batida eficiente na consecução do ponto.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Percebemos que, a partir dos elementos que a Praxiologia Motriz nos oferece, podemos alcançar uma nova compreensão dos jogos e esportes, ao conhecer a lógica interna ou o funcionamento de cada modalidade.

Diante dos resultados, encontramos diversas atitudes interessantes, até então pouco conhecidas, devido à escassez de estudos dentro da modalidade, principalmente no que concerne aos movimentos contracomunicativos (interações de oposição). Presenciamos a tomada de decisão, a partir da qual, a mesma afetará na conduta motriz do seu adversário. Observamos nas três cenas

analisadas que a tomada de decisão, a partir dos movimentos de contracomunicação, foi decisiva para a seleção adequada da ação motriz correspondente. Foi por meio dessas que as atletas forçavam um ao outro ao erro ou ao desequilíbrio.

Dentre os códigos analisados, a “posição de expectativa” com o olhar atencioso foi o que mais nos chamou atenção. Como num gesto estão contidos o estágio de concentração do atleta, a visualização das possíveis estratégias táticas, a leitura do adversário, a observação dos espaços livres no campo de jogo. Toda uma dinâmica do jogo é iniciada numa “posição de expectativa”.

Refletimos que nosso estudo suscita novos estudos sobre o badminton, para que haja um conhecimento melhor desse jogo esportivo, criando facilidades tanto na esfera técnico-tática (rendimento esportivo), quanto no âmbito educativo-pedagógico (formação de professores e de conhecimento do jogo). Por exemplo, do ponto de vista tático, identificamos, pela análise das cenas, que ambas as atletas utilizaram de um saque profundo, do tipo longo. No entanto, por se tratar de um jogo num nível de Olimpíada Escolar, esperava-se que as próprias atletas ou seus técnicos se dispusessem dessa capacidade analítica da praxiologia motriz e questionassem: por que não houve variação do elemento saque? Por que não surpreender com um saque bem curto, já que, durante a partida, ambas estavam “acostumadas” com o saque longo? Ou, a exemplo da prática da educação física, sugerimos organizar o ensino do badminton a partir de situações técnico-táticas, baseados na progressiva leitura do adversário como aprendizagens. De modo que as ações motrizes estariam sendo selecionadas a partir da tática das antecipações e tomadas de decisão mais inteligentes nas relações com o espaço de jogo, objeto utilizado e adversário envolvido nas situações motrizes.

## REFERÊNCIAS

ABREU, Marco Aurélio Vasques de. **Comparativo entre o “overhead e o “backhand alto” no badminton, em jovens jogadores.** 2009. 39f. Monografia (Bacharelado em Educação Física). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRS, Porto Alegre, 2009.

ARAÚJO, Lígia Conceição de. **Estudo da influência da iniciação do badminton centrado na tomada de consciência sobre o desenvolvimento psicomotor de jovens praticantes.** 2012. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2012.

ARRUDA, Emerson Pereira Souza et al. O badminton nas aulas de Educação Física: um relato de experiência. **Coleção Pesquisa em Educação Física.** v.12, n.2, 2013.

BARTHES, Roland. **Mitologias.** SP: Difel, 1987.

CBBd – Confederação Brasileira de Badminton (2017). **História do Badminton.** Disponível em: <http://www.badminton.org.br/historiadobadminton>. Acesso em: 23 de novembro de 2017.

CBBd – Confederação Brasileira de Badminton (2017). **As Regras**. Disponível em: \$  
<http://www.badminton.org.br/regras>. Acesso em: 23 de novembro de 2017.

FERNANDES, Ricardo Jorge Correia. **Dinâmica Decisional no Badminton: o acoplamento serviço-recepção nos atletas singulares homens de elite mundial**. 2008. 219f. Dissertação (Mestrado em Educação Física e Desporto) Universidade da Madeira, Portugal, 2008.

GONÇALVES, Ricardo et al. **A importância da tomada de consciência no jogo badminton**. Fiep Bulletin, Foz do Iguaçu, v. 82, special edition, article I, 2012.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime. Planejamento curricular na educação física escolar: diálogos com a praxiologia motriz. In: RIBAS, J.F.M (Org.). **Praxiologia motriz na América latina: aportes para a didática na educação física**. Ijuí: Editora Unijuí, 2017.

LAVEGA, Pere. Classificação dos jogos, esportes e as práticas motrizes. In: RIBAS, João Francisco Magno.(Org). **Jogos e Esportes: fundamentos e reflexões da praxiologia motriz**. Santa Maria – RS: Editora UFSM, 2008.

LORENZI, Verlane Fabíola de. **O Badminton nas aulas de Educação Física na Proposta Crítico- Superadora**. 2011. 41f. Monografia (Especialização em Educação Física Escolar) Universidade do Extremo Sul Catarinense, Criciúma, 2011.

LUCAS, Maria Luísa Spínola Fernandes. **A Metodologia Observacional e Análise Sequencial no Estudo dos jogos Desportivos Colectivos uma Aplicação no Mini-Voleibol**. 2007. 129f. Dissertação (Mestrado em Educação Física e Desporto) Universidade da Madeira, Portugal, 2007.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. (org). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 20. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

OLIVEIRA, Gil Teixeira; RIBAS, João Francisco Magno. Articulações da Praxiologia Motriz com a concepção crítico-emancipatória. **Movimento**, Porto Alegre, v.16, n.1, p.131-148, jan/março de 2010.

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiologia motriz**. Barcelona: Paidotribo, 2001.

RAMOS, José Ricardo da Silva et al. ‘O Pique da Cachoeira’ E os Fundamentos da Praxiologia Em Um Ambiente Escolar Na Ilha Grande. In: RAMOS, José Ricardo da Silva et al. **Praxiologia Motriz no Brasil: o discurso da ação motriz no Brasil**. Niterói, RJ. L. A Erthal: Faculdades Integradas Maria Thereza, 2004.

RIBAS, João Francisco Magno. **Praxiologia Motriz e Voleibol: elementos para o Trabalho pedagógico**. 1. ed. Ijuí, RS: Ed. Unijuí, 2014.

RIBAS, João Francisco Magno (Org). **Jogos e Esportes: fundamentos e reflexões da praxiologia motriz**. Santa Maria – RS: Editora UFSM, 2008.

RIBAS, João Francisco Magno. Copa do Mundo de Futebol: deu a lógica, Praxiológica. In:

RAMOS, José Ricardo da Silva et al. **Praxiologia Motriz no Brasil: o discurso da ação motriz no Brasil**. Niterói, RJ. L. A Erthal: Faculdades Integradas Maria Thereza, 2004.

RIBAS, João Francisco Magno . **Contribuições da praxiologia motriz para a educação física escolar no ensino fundamental**. 2002. 226f. Tese (Doutorado em Educação Motora) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.

SARAVI, Jorge Ricardo et al. Praxiología motriz y educación física: estudiando la lógica interna de las prácticas físicas. In: RIBAS, João Francisco Magno. **Praxiologia Motriz na América Latina: aportes para a didática na educação física**. Ijuí: Unijuí, 2017, p. 33-48.

SAUSSURE, Ferdinand. **Curso de linguística geral**. 4.ed. SP: Cultrix, 1972.

SOARES, Leys Eduardo Santos; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando; RIBAS, João Francisco Magno. Comunicação Motriz nos Jogos Populares: uma análise praxiológica. **Movimento**. Porto Alegre, v. 18, n. 03, p. 159-182, jul/set de 2012.

SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de et al. Jogo tradicional e esportivo: para além de suas relações dicotômicas. In: GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando; CAMINHA, Iraquitana de Oliveira. **Movimento humano: incursões na educação e na cultura**. Appris: Curitiba, 2017.

SOUSA-CRUZ, Rodrigo Wanderley de; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando; RIBAS, João Francisco Magno. Jogo tradicional-popular e aprendizagem: uma análise teórica das comunicações dos jogadores. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, Brasília, v.16, n.244, p.683-701, set/dez , 2015.

STEFANELLI, Maria Lúcia. Badminton, um esporte com um potencial de incrementação da aderência, da e do adolescente, ao programa de educação física no ensino médio: boa prática em promoção da saúde e estratégias inovadoras. **Pensar a Prática**, Goiânia, v.17, n.4, out/dez, 2014.

ZANI, Gustavo Henrique Prevatto. **A prática do badminton e os efeitos sobre as habilidades cognitivas**. 2011. Trabalho de Conclusão de Curso. 48f. Faculdade de Educação Física – Unicamp, Campinas, 2011.

## NOTAS DE AUTOR

### AGRADECIMENTOS

Não se aplica.

### CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA

Não se aplica.

### FINANCIAMENTO

Não se aplica.



## CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM

Não se aplica.

## APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA

Não se aplica.

## CONFLITO DE INTERESSES

Não se aplica.

## LICENÇA DE USO

Os autores cedem à **Motrivivência - ISSN 2175-8042** os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution Non-Comercial ShareAlike](#) (CC BY-NC SA) 4.0 International. Esta licença permite que **terceiros** remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, desde que para fins **não comerciais**, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico desde que adotem a mesma licença, **compartilhar igual**. Os **autores** têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico, desde que para fins **não comerciais e compartilhar com a mesma licença**.

## PUBLISHER

Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. LaboMídia - Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva. Publicado no [Portal de Periódicos UFSC](#). As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

## EDITORES

Mauricio Roberto da Silva, Giovani de Lorenzi Pires, Rogério Santos Pereira.

## HISTÓRICO

Recebido em: 13 de Abril de 2018.

Aprovado em: 22 de Agosto de 2018.

