



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL

Rafael Silva de Sousa

**OS JOGOS DE LUTA CORPORAL COMO CONTEÚDO DAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA:**

um artefato pedagógico apoiado na Pesquisa em Design Educacional

Brasília-DF

2024

RAFAEL SILVA DE SOUSA

**OS JOGOS DE LUTA CORPORAL COMO CONTEÚDO DAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA:**

um artefato pedagógico apoiado na Pesquisa em Design Educacional

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional da Universidade de Brasília e ao Núcleo de Educação a Distância da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação Física.

Orientador: Alexandre Jackson Chan-Vianna

Brasília-DF

2024

RAFAEL SILVA DE SOUSA

OS JOGOS DE LUTA CORPORAL COMO CONTEÚDO DAS AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA:

um artefato pedagógico apoiado na Pesquisa em Design Educacional

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional da Universidade de Brasília e ao Núcleo de Educação a Distância da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação Física.

Defendida e aprovada em: 01 de outubro de 2024.

Banca examinadora:

Professor Dr. Alexandre Jackson Chan-Vianna - Presidente
PPGEF/UnB

Professor Dr. Fábio Pinto Gonçalves dos Reis – Membro efetivo
FEF/UFLA

Professor Dr. Heitor De Andrade Rodrigues – Membro efetivo
FEF/UFG

Local: Universidade de Brasília - UnB
Faculdade de Educação Física - FEF

Esta obra representa uma dedicatória aos professores de Educação Física que não apenas acolhem a convicção na valorização da nossa disciplina, mas também trabalham incansavelmente para elevar seu prestígio e abraçam a nobre missão de educar. Além disso, é uma homenagem sincera àqueles que alimentam uma paixão fervorosa por essa expressão da cultura corporal de movimento que é a Luta Corporal.

AGRADECIMENTOS

As Lutas Corporais ocasionalmente são percebidas como uma prática individual, no entanto, isso é um equívoco, visto que por trás de cada lutador existe uma vasta rede de apoio. Não é possível atingir os objetivos sem o auxílio desses colaboradores, que nos amparam nos momentos de adversidade. Portanto, esta pesquisa acadêmica não representa uma ação solitária e isolada, mas sim um reflexo da contribuição de inúmeras pessoas que estiveram ao meu lado durante esses anos de empenho e dedicação a esta pesquisa.

Sou grato a Deus pela minha saúde e pela vontade intrínseca que Ele me concedeu para buscar o conhecimento. Expresso minha gratidão à minha família, meus pais e meus irmãos, assim como à minha tia Elizabeth, pela base de princípios que cuidadosamente transmitiram a mim, de acordo com suas possíveis capacidades.

Desejo expressar minha imensa gratidão à minha amada esposa, Kellen, por ser minha principal fonte de inspiração e por nunca permitir que eu desista nos momentos desafiadores desta jornada acadêmica. Sua paciência e compreensão ao longo desse percurso acadêmico têm sido inestimáveis e sua forte personalidade continua a me motivar a seguir adiante.

Expresso minha gratidão à minha filha Rafaella Sofia, uma companheira preciosa nas práticas das Lutas Corporais e também pela paciência que ela demonstrou ao longo de muitos momentos em que tínhamos um tempo limitado para estar juntos, enquanto me acompanhava em longas sessões de estudo nas bibliotecas.

Exprimo meu reconhecimento a meu orientador, Dr. Alexandre Jackson Chan-Vianna, por ter aceitado o desafio de trilhar junto comigo este caminho na pesquisa, que tem um imenso significado para mim. Agradeço por compartilhar um pouco de sua vasta experiência acadêmica, enriquecendo assim minha jornada.

Gostaria de demonstrar minha gratidão aos meus colegas de mestrado: Gustavo, Daniel, Pablinne e Isabelle “in memoriam”. Juntos, enfrentamos os desafios de um programa de formação intensa por meio do mestrado e essa união tem sido uma fonte constante de motivação tanto nos momentos mais difíceis quanto nas fases de crescimento.

Expresso minha profunda gratidão à banca de qualificação, formada pelos renomados professores doutores: Dr. Alexandre Jackson Chan-Vianna, Dr. Fábio Pinto Gonçalves dos Reis e Dr. Heitor de Andrade Rodrigues. Suas dedicadas avaliações e minucioso exame do meu trabalho foram claramente perceptíveis e suas considerações cuidadosas não apenas enriqueceram, mas também elevaram a qualidade do projeto desenvolvido nesta dissertação.

Transmito minha gratidão aos professores do Programa de Educação Física da UnB (ProEF): Alexandre Rezende, Alexandre Jackson, Alfredo Feres, Jaciara Leite, Jonatas Maia, Rosana Amaro e Pedro Osmar. Suas competências e generosidades ao compartilharem conhecimentos desempenharam um papel fundamental na minha formação.

Expresso minha profunda gratidão pela oportunidade de estudar na Faculdade de Educação Física da Universidade de Brasília-UnB pelo Mestrado Profissional em Rede (Proef), uma instituição pela qual tenho grande estima e reconhecimento.

Também desejo expressar meu agradecimento à administração da escola classe Aguilhada, por terem consentido a participação da escola na pesquisa e por terem oferecido apoio sempre que necessário. Um reconhecimento especial é destinado aos professores Sandro e Fernando, que generosamente aceitaram fazer parte da pesquisa.

Agradeço imensamente aos grandes artistas marciais anônimos, homens e mulheres, mestres e professores de Lamec que cruzaram meu caminho. Apesar das dificuldades que nosso país enfrenta para valorizar esses profissionais, vocês sempre demonstraram paixão e carinho pelas Lutas Corporais. Não citarei nomes, pois são muitos, e temo esquecer alguém, mas deixo aqui meu abraço a todos vocês.

SOUSA, Rafael Silva de. Título: **Os Jogos de Luta Corporal como Conteúdo das Aulas de Educação Física: um artefato pedagógico apoiado na Pesquisa em Design Educacional**. Orientador: Dr. Alexandre Jackson Chan Vianna. 2024. 177f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Universidade de Brasília - UnB, Faculdade de Educação Física, Brasília, 2024.

RESUMO

Esta dissertação é resultado do Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional da Universidade de Brasília, com foco na Educação Física escolar, especialmente na incorporação das Lutas Corporais como conteúdo de ensino. Embora as lutas sejam elementos culturais significativos, a abordagem pedagógica enfrenta desafios e falta de compreensão. Entender esses obstáculos torna-se essencial para o desenvolvimento de novas estratégias que os superem. O propósito desta pesquisa é avaliar os Jogos de Luta Corporal como uma alternativa de ensino. O experimento envolve a criação, implementação e avaliação de um Artefato Pedagógico para o quinto ano do ensino fundamental. O qual incorpora elementos compartilhados das Lutas Corporais, tais como princípios condicionais e classificação por grupos de aproximação, oportunizando aos alunos vivenciar a diversidade dos conteúdos e das ações motoras associadas a esse tema por meio de jogos. A metodologia empregada foi alicerçada no Design Educacional, que assegura tanto a base científica quanto a perspectiva educacional em uma práxis pedagógica intervencionista que implica no desenvolvimento de produtos educacionais. Assim, a pesquisa compreendeu cinco fases: 1) análise, 2) design e 3) desenvolvimento, que estão fundamentadas na reflexão entre problemas reais da prática pedagógica na escola com as teorias produzidas academicamente abrangendo revisão de literatura, enquanto as fases 4) implementação e 5) avaliação, estão relacionadas à concretização do Artefato Pedagógico. Os resultados são discutidos, destacando as contribuições propositivas para os professores e indicando tanto as possibilidades quanto os limites da intervenção pedagógica proposta nas aulas. Além disso, sugere-se um redesign aprimorado do Artefato, que explora as possibilidades de generalização para outros problemas educacionais, contribuindo como uma alternativa enriquecedora e contextualizada para o ensino das Lutas Corporais.

Palavras-chaves: Educação Física. Jogos de Luta. Luta Corporal. Trato pedagógico.

SOUSA, Rafael Silva de. Título: **Os Jogos de Luta Corporal como Conteúdo das Aulas de Educação Física: um artefato pedagógico apoiado na Pesquisa em Design Educacional**. Orientador: Dr. Alexandre Jackson Chan Vianna. 2024. 177f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Universidade de Brasília - UnB, Faculdade de Educação Física, Brasília, 2024.

ABSTRACT

This dissertation is the result of the Professional Master's Program in Physical Education, National Network, at the University of Brasília, focusing on school Physical Education, specifically on the incorporation of Combat Games as a teaching content. Although combat games are significant cultural elements, their pedagogical approach faces challenges and a lack of understanding. Addressing these obstacles is essential for developing new strategies to overcome them. The purpose of this research is to evaluate Combat Games as a teaching alternative. The experiment involves the creation, implementation, and evaluation of a Pedagogical Artifact for fifth-grade students. This artifact incorporates shared elements of Combat Games, such as conditional principles and classification by proximity groups, providing students with the opportunity to experience the diversity of content and motor actions associated with this theme through games. The methodology employed was based on Educational Design, which ensures both the scientific foundation and the educational perspective in an interventionist pedagogical praxis that leads to the development of educational products. Thus, the research comprised five phases: 1) analysis, 2) design, and 3) development, which are grounded in the reflection between real problems of pedagogical practice in schools and academically produced theories, encompassing a literature review, while phases 4) implementation and 5) evaluation are related to the actualization of the Pedagogical Artifact. The results are discussed, highlighting the propositional contributions for teachers and indicating both the possibilities and limits of the pedagogical intervention proposed in the classes. Additionally, an improved redesign of the Artifact is suggested, exploring the possibilities of generalization to other educational challenges, contributing as an enriching and contextualized alternative for teaching Combat Games.

Keywords: Physical Education. Body Fight. Body Fight Games. Pedagogical approach.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AP	Artefato Pedagógico
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CRESS	Coordenação Regional de Ensino de São Sebastião
DF	Distrito Federal
DITED	Diretoria de Inovação, Tecnologias e Documentação
GITEAD	Gerência de Formação Continuada para Inovação, Tecnologias e Educação a Distância
JLC	Jogos de Luta Corporal
LAMEC	Lutas, artes-marciais e esportes de combate
LDB	Lei de Diretrizes e Bases
PCN	Parâmetros Curriculares Nacional
Proef	Mestrado Profissional Educação Física em Rede Nacional
SEEDF	Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal
SEEDF	Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal
TALE	Termo de Assentimento Livre e Esclarecido
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
UDIP	Unidade Didática Interventiva Pedagógica
UDIP	Unidade Didática de Intervenção Pedagógica
UnB	Universidade de Brasília

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01- Princípios Condicionais das Lutas Corporais.....	40
Figura 02- Modelo Pendular do Ensino das Lutas.....	59
Figura 03- Capa do Artefato Pedagógico.....	72

LISTA DE QUADROS

Quadro 01- Quadro resumo.....	53
Quadro 02 - Cronograma de Estudo Conjunto.....	66
Quadro 03 - Classificação dos Jogos de Luta Corporal.....	69
Quadro 04 - Conteúdos inerentes à vivência dos Jogos de Luta Corporal.....	70
Quadro 05 - Segundo Momento de Aplicação do Artefato Pedagógico.....	78
Quadro 06 - Terceiro Momento de Aplicação do Artefato Pedagógico.....	82
Quadro 07 - Quarto Momento de Aplicação do Artefato Pedagógico.....	85
Quadro 08 - Quinto Momento de Aplicação do Artefato Pedagógico.....	88
Quadro 09 - Sexto Momento de Aplicação do Artefato Pedagógico.....	92
Quadro 10 - Sétimo Momento de Aplicação do Artefato Pedagógico.....	94

LISTA DE FOTOGRAFIA

Fotografia 01- Roda de conversa.....	76
Fotografia 02- Roda de conversa.....	77
Fotografia 03- Jogo de Luta Corporal Polegar Guerreiro.....	79
Fotografia 04- Jogo de Luta Corporal Braço de Ferro Deitado.....	80
Fotografia 05- Jogo de Luta Corporal Dedão de Aço.....	81
Fotografia 06- Jogo de Luta Corporal Capoeira de Sacis.....	82
Fotografia 07- Jogo de Luta Corporal Os pregadores.....	84
Fotografia 08- Jogo de Luta Corporal Balão de Aquiles.....	85
Fotografia 09 - Jogo de Luta Corporal Intermediado por Implemento.....	87
Fotografia 10 - Jogo de Luta Corporal Intermediado por Implemento.....	88
Fotografia 11- Jogo de Luta Corporal Pés Grandes.....	90
Fotografia 12- Jogo de Luta Corporal Disputa de Gigantes.....	90
Fotografia 13- Jogo de Luta Corporal Coletiva.....	91
Fotografia 14- Jogo de Luta Corporal Mistos.....	93
Fotografia 15- Jogo de Luta Corporal Mistos.....	94
Fotografia 16- Feedback dos alunos.....	95
Fotografia 17- Entrega de lembranças.....	96
Fotografia 18- Entrega de lembranças.....	96

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	14
1. ANÁLISE CONTEXTUAL DO ENSINO DAS LUTAS CORPORAIS NO ÂMBITO ESCOLAR.....	16
1.1 Antecedentes contextuais da Educação Física e legislação.....	16
1.2 Luta Corporal como tema da Educação Física.....	19
1.3 Antecedentes Pedagógicos ligados ao ensino das Lutas Corporais.....	20
1.4 Implicações na implementação das Lutas Corporais no ambiente escolar.....	22
1.5 Objetivo.....	25
2. DESIGN.....	26
2.1 Origem e fenômeno atual da Luta Corporal.....	26
2.2 Terminologias no contexto das Lutas Corporais segundo a produção científica...29	
2.3 Princípios condicionais das Lutas Corporais.....	39
2.4 Classificação das Lutas Corporais.....	45
2.5 Grupos de aproximações e predominância da ação motora.....	47
2.6 Aspectos Didáticos da Educação Física Aplicadas ao Ensino dos Jogos de Luta Corporal.....	54
2.7 Dos Princípios Condicionais aos Gestos Técnicos das Lutas Corporais.....	57
3. DESENVOLVIMENTO.....	60
3.1 Metodologia.....	60
3.2 Participantes.....	62
3.3 Local onde a pesquisa foi realizada.....	63
3.4 Aspectos éticos, Instrumentos, Coleta e análise dos dados.....	64
3.5 Estudo conjunto/mentoria.....	66
3.6 Artefato Pedagógico.....	68
4.IMPLEMENTAÇÃO.....	73
4.1 Aplicação do Artefato Pedagógico dos Jogos de Luta Corporal: relato de experiência.....	73
5. AVALIAÇÃO.....	97
5.1 <i>Re-Design</i>	103
5.2 Considerações Finais.....	105

REFERÊNCIAS.....	108
APÊNDICE A- Percurso memorial das Luta Corporais do pesquisador.....	119
APÊNDICE B – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido – Estudantes.....	125
APÊNDICE C – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido– Responsável.....	126
APÊNDICE D- Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - Professor.....	128
ANEXO A - Ficha de jogo 01.....	130
ANEXO B - Ficha de jogo 02	132
ANEXO C - Ficha de jogo 03	133
ANEXO D - Ficha de jogo 04	134
ANEXO E - Ficha de jogo 05	135
ANEXO F - Ficha de jogo 06	137
ANEXO G - Ficha de jogo 07.....	139
ANEXO H - Produto Educacional/Artefato Pedagógico.....	141

APRESENTAÇÃO

Não se coloque dentro de uma forma, se adapte e construa sua própria, e deixa-a expandir, como a água. Se colocarmos a água num copo, ela se torna o copo; se você colocar água numa garrafa ela se torna a garrafa. A água pode fluir ou pode colidir. Seja água, meu amigo (Bruce Lee, 1971).

Esta dissertação tem como objetivo investigar o ensino das Lutas Corporais por meio de Jogos e brincadeiras e apresentar sugestões para sua aplicação no ambiente escolar. Antes de adentrar a pesquisa, farei uma contextualização através de um relato sobre minha relação com o tema. Essa parte será apresentada em uma linguagem mais informal, distinta da linguagem científica usual, mas retomarei a formalidade à medida que a pesquisa avança.

Quando criança, eu gostava de assistir a filmes de luta e imitava os movimentos brincando com meu irmão mais velho. Passávamos horas lutando no chão de cascalho, sem intenção específica, apenas pelo prazer da brincadeira, o que acabou desenvolvendo minhas primeiras ações motoras relacionadas às lutas. Na época, não entendia o significado disso, mas hoje explico essas brincadeiras cientificamente, utilizando o conceito de Jogos de Luta Corporal.

Apesar de viver em uma área de vulnerabilidade social, as crianças desfrutavam de maior liberdade para brincar nas ruas e uma das brincadeiras mais populares eram as “lutinhas”. Surpreendentemente, aprendíamos até saltos mortais de forma autônoma, imitando nossos personagens favoritos de filmes e videogames, mesmo sem aulas formais. Essas brincadeiras de rua se tornaram um espaço valioso de aprendizado e reforçaram ainda mais minha paixão pelas Lutas Corporais, Apêndice – A, (Percurso Memorial das Lutas Corporais do Pesquisador).

Durante minha formação básica, fui aluno de escolas públicas periféricas do Distrito Federal - DF, e não me recordo de ter vivências práticas de lutas nas aulas de Educação Física. Iniciei também minha trajetória docente na rede pública do DF. Como professor, enfrentei situações desconfortáveis ao tentar trabalhar com o tema das Lutas Corporais nas escolas.

A partir dessas experiências, procurei participar de formações continuadas, buscando argumentos e formas de trabalhar as Lutas Corporais de maneira responsável, não apenas por uma modalidade específica, mas como um fenômeno humano. Além disso, quis trazer aquele aprendizado descontraído das ruas para dentro da escola.

Foi com essa motivação que ingressei no Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), com polo na Universidade de Brasília (UnB), para estudar e

compreender a quase ausência do ensino de lutas nas escolas públicas em que estudei e trabalhei e para explorar como introduzir esse fenômeno no ambiente escolar.

Portanto, para atender aos requisitos do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), é necessário apresentar, além da dissertação, um produto educacional. Esse produto, na pesquisa denominado Artefato Pedagógico, tomará a forma de uma unidade didática, desenvolvida com o auxílio da metodológico do Design Educacional, representando uma abordagem sistemática que abrange o planejamento, desenvolvimento e implementação de estratégias e recursos educacionais em ambientes de ensino, com o objetivo de aprimorar a experiência de aprendizagem (Barab; Squire, 2004; Filatro, 2008; Mattar, 2014; Andrade; Santos,2020).

Além disso, faz uso da ferramenta ADDIE, que abrange as fases de análise, design e desenvolvimento, relacionadas aos aspectos teóricos, e de implementação e avaliação, voltadas aos aspectos práticos da pesquisa, sendo fundamental para a concretização do Artefato Pedagógico.

A pesquisa segue uma estrutura organizacional composta por cinco capítulos que se complementam ao longo do trabalho e culminam na dissertação completa. A estrutura do estudo é a seguinte: O Capítulo 1, Análise, envolve uma análise contextual através de uma revisão da literatura. No Capítulo 2, Design, são estabelecidos os fundamentos teórico-didáticos para embasar o desenvolvimento do Artefato Pedagógico constituindo uma segunda revisão da literatura. O Capítulo 3, Desenvolvimento, concentra-se na elaboração do projeto e na criação do Artefato Pedagógico, levando em consideração os aspectos éticos e os instrumentos utilizados para coleta e análise dos dados. No Capítulo 4, Implementação, a aplicação prática do Artefato Pedagógico é conduzida, coletando os dados, O Capítulo 5, Avaliação, analisa e interpreta os dados coletados, oferecendo uma avaliação crítica. Além de incluir as considerações finais que sintetizam o percurso investigativo, este capítulo apresenta o Artefato aprimorado, denominado *Re-design*, destacando os principais fenômenos de melhoria observados durante o processo de intervenção e delineando a possibilidade de generalização da abordagem para problemas educacionais específicos.

1. ANÁLISE CONTEXTUAL DO ENSINO DAS LUTAS CORPORAIS NO ÂMBITO ESCOLAR

Este capítulo busca analisar e compreender o fenômeno das Lutas Corporais contextualizando-as no ambiente escolar a partir da produção acadêmica sobre o tema. Explorando diversos aspectos, que incluem: antecedentes contextuais e legislação; como tema da Educação Física, antecedentes pedagógicos ligados ao ensino das Lutas Corporais, pergunta central da pesquisa e objetivos. A finalidade desta exposição é identificar as questões que requerem intervenção.

1.1 Antecedentes Contextuais da Educação Física e Legislação

A Educação Física escolar na esfera nacional passou por diversas discussões e avanços sobre a sua identidade no âmbito educacional. No entanto, muitos dos ganhos se restringiram aos aspectos conceituais, ocorrendo uma lacuna de sugestões procedimentais no ensino de certos temas de práticas corporais pelos quais a Educação Física escolar é responsável por abordar (Moura; Soares, 2012).

A partir dos anos 1980, o movimento renovador ampliou a discussão e alcançou um significativo progresso ao promover a Educação Física a uma matéria obrigatória, compartilhando o conhecimento de práticas corporais acumuladas ao longo da história. Transformando-a em uma disciplina encarregada de abordar um conjunto de saberes relevantes a serem incorporados pelos alunos para seu desenvolvimento (González; Schwengber, 2012).

Em uma conceituação de Educação Física escolar, Betti (2009) destaca, dentre outros temas da educação física, abarcando as lutas como:

[...] uma disciplina que tem por finalidade propiciar aos estudantes a apropriação crítica (...), visando a formar o cidadão que possa usufruir, compartilhar, produzir e transformar as formas culturais do exercício da motricidade humana: jogo, esporte, ginásticas e práticas de aptidão física, dança e atividade rítmicas/expressivas, **lutas**/artes marciais, práticas alternativas (Betti, 2009, p.64, grifo nosso).

Ao longo de mais de três décadas, a literatura educacional brasileira tem reconhecido a importância das Lutas Corporais e da capoeira no âmbito da educação básica (Soares; Taffarel; Varjal; Filho; Escobar; Bracht, 1992). Já no contexto do ensino superior, de acordo com Neto (2012), às práticas de Lutas Corporais estão registradas no currículo oficial desde 1939 e ainda

cita uma ementa de 1941 da Universidade do Brasil que trata a disciplina pelo nome de “Desportos de Ataque e Defesa”.

Há um período considerável em que essas práticas são indicadas em documentos oficiais e normas educacionais. Dessa forma, é relevante refletir acerca da concepção das Lutas Corporais nos documentos oficiais, levando em consideração a necessidade de ultrapassar a mera repetição de gestos técnicos para o desenvolvimento dos estudantes (Darido; Souza Júnior, 2007).

As normativas educacionais recomendam que esse tema seja abordado nas escolas devido à sua importante relevância social. De acordo com Soares, Taffarel, Varjal, Filho, Escobar e Bracht (1992), as Lutas Corporais são um conteúdo obrigatório da Educação Física escolar, sendo consideradas um tema relevante da disciplina:

[...] a materialidade corpórea foi historicamente construída e, portanto, (...), resultado de conhecimentos socialmente produzidos e historicamente acumulados pela humanidade que necessitam ser retraçados e transmitidos para os alunos na escola (Soares; Taffarel; Varjal; Filho; Escobar; Bracht, 1992, p. 39).

A Lei nº 9.394/96 determina a Educação Física como componente curricular obrigatório na educação básica, integrada à proposta pedagógica da instituição de ensino (Brasil, 1996). A Educação Física, abrangendo as Lutas Corporais como um tema importante e auxilia na formação integral dos jovens, estabelecendo conexões com outros componentes curriculares e áreas do conhecimento (SEEDF, 2018).

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais, PCNs (1998), as lutas são embates nos quais se objetiva superar desafios específicos, tornando-se fundamentais no ensino da Educação Física escolar (Brasil, 1998). Ademais, segundo esse documento, a Educação Física é um campo que se dedica à compreensão das práticas corporais, abordando, entre outros temas, as lutas e a capoeira.

Ainda de acordo com os PCNs, os conteúdos da Educação Física devem levar em conta: a relevância social, englobando práticas culturais corporais que promovam interação, lazer e saúde; as características dos estudantes, respeitando diferenças regionais e possibilidades de aprendizagem; e as especificidades da área, contemplando um recorte dos extensos conhecimentos acerca dos temas da Educação Física escolar (Brasil, 1998). Torna-se claro que, ao recomendar o ensino das lutas na escola, este documento representa um marco significativo na legislação educacional.

Já a Base Nacional Comum Curricular, BNCC (2018), atual legislação educacional brasileira, reafirma a relevância das lutas na educação básica, considerando sua importância

sociocultural (Brasil, MEC, 2018). O documento considera as lutas conteúdos obrigatórios da disciplina de Educação Física, juntamente com outras modalidades esportivas e unidades temáticas. É crucial destacar que a BNCC nos alerta sobre a necessidade imprescindível de oferecer aos alunos uma educação plural (Lise; Lopez-Gil; Cavichioli, 2022).

Assim, a BNCC (Brasil, MEC, 2018) estabelece que, na unidade didática voltada para as lutas, é fundamental oferecer aos alunos do 3º ao 5º ano do Ensino Fundamental até o término da educação básica a oportunidade de vivenciar e compreender diversas modalidades de lutas presentes na comunidade, na região e no mundo. Destaca-se também a relevância desse conteúdo como um resgate histórico, visto que em muitos aspectos é proveniente da tradição de povos indígenas e africanos, entre outros.

Outro marco regulatório nacional está previsto pelo Conselho Federal de Educação Física, CONFEF (1998) que estabelece normas e diretrizes para o ensino das práticas de luta, visando a qualidade e a segurança na instrução. Contudo, sua atuação é fiscalizadora, focada no exercício profissional de Educação Física, sem abranger a regulamentação das modalidades de luta, arte marcial ou capoeira em si.

Em um avanço mais localizado, temos o Currículo em Movimento da Secretaria de Educação do Distrito Federal, SEEDF (2014) e o Programa Educação com Movimento, PECM (2019), que são outras diretrizes significativas que enfatizam a relevância do ensino das lutas como um campo do saber submetido à Educação Física. Tais currículos destacam o papel essencial da escola como intermediária pedagógica desses conteúdos, em conjunto com outras práticas corporais (Brasil, SEEDF, 2014; Brasil, PECM, 2019).

Nesse sentido, os autores Hegele, González e Borges (2018) enfatizam que a Educação Física no ambiente escolar deve assumir a responsabilidade de abordar a prática de lutas com suas características históricas e culturais, como conteúdo de ensino, em conformidade com as diretrizes educacionais. Essa abordagem busca promover uma educação mais abrangente e inclusiva, reconhecendo a relevância das Lutas Corporais como uma prática social e oportunizando aos alunos o acesso a essas práticas.

Os regulamentos mencionados enfatizam a importância das lutas como práticas corporais acumuladas durante o tempo pela humanidade que deve ser valorizada e ensinada nas escolas, seguindo as diretrizes dos documentos educacionais oficiais. O ensino das Lutas Corporais é uma temática significativa na Educação Física escolar, uma vez que sua prática pode ter uma contribuição relevante no desenvolvimento dos alunos em diversas dimensões.

1.2 Luta Corporal como tema da Educação Física

As Lutas Corporais, como manifestação histórica essencial da humanidade, desempenham um papel na formação do conhecimento acumulado ao longo dos séculos. Com origens em várias regiões, essas práticas proporcionam uma análise abrangente da natureza humana. Ao integrar o conhecimento das práticas corporais, que incluem jogos, esportes, danças, ginástica, as lutas assumem significados distintos em diversos contextos sociais e históricos (Ayoub, 2005).

Quando se trata de abordar a Luta Corporal é viável examinar a história, a evolução e as diversas modalidades de luta, além de seus aspectos culturais e sociais. Por exemplo, pode-se estudar o jiu-jitsu como uma prática de defesa pessoal que se originou na Índia e se espalhou por diferentes partes do mundo, ou a capoeira como uma luta brasileira que surgiu a partir dos movimentos de pessoas escravizadas no Brasil.

As artes marciais, lutas e esportes de combate, “Lamec”, Gomes (2023), constituem expressões históricas relevantes e integram o patrimônio da humanidade. Estamos de acordo com Rufino e Darido (2015) ao sublinharem que reconhecer as Lutas Corporais como uma parcela do conhecimento acumulado ao longo do tempo pelos seres humanos é compreender a importância dessas práticas em relação ao vasto conhecimento produzido pela humanidade ao longo da história.

Dessa maneira, as Lutas Corporais integralizando parte do arcabouço do conhecimento humano são inseridas na extensa diversidade de práticas corporais, que, obrigatoriamente, devem ser ensinadas na educação básica. Sobre as especificidades da Educação Física, de acordo com Resende e Soares (1996) “se constitui no conhecimento que deve ser pedagogicamente transmitido/refletido, configurando os conteúdos de ensino-aprendizagem de uma Educação Física para a escola” (Resende; Soares, 1996, p. 55).

Levando em consideração a exploração desenfreada das lutas pela mídia, ao acentuar as emoções de violência, levanta uma preocupação relevante. Nesse contexto, a falta de ensino das lutas nas escolas, abarcando todas as dimensões do conhecimento, pode perpetuar essa reprodução irrefletida de conteúdos, resultando em consumidores desprovidos de consciência crítica sobre aquilo que estão consumindo (Vasques; Beltrão, 2013). Assim, a abordagem das Lutas Corporais requer uma ênfase que transcende seus aspectos práticos, englobando as dimensões conceituais e atitudinais do conhecimento.

Assim, é fundamental considerar as expressões corporais em seus diversos contextos de significado, incorporando as Lutas Corporais como parte do currículo da Educação Física

escolar. Contudo, essa abordagem deve ser realizada com atenção e responsabilidade. É crucial que os educadores possuam conhecimento de práticas pedagógicas no ensino das lutas de maneira segura. Segundo Soares, Taffarel, Varjal, Filho, Escobar e Bracht (1992, p.62) “[...] os temas (...), tratados na escola, expressam um sentido/significado onde se interpenetram, dialeticamente, a intencionalidade/objetivos do homem e as intenções/objetivos da sociedade”.

Assim, dado que as lutas representam uma das expressões corporais que incorporam o conhecimento humano, torna-se essencial sua integração no processo de ensino e aprendizagem em todos os níveis educacionais, inclusive nas séries iniciais do ensino fundamental. Nesse contexto, a disciplina de Educação Física desempenha um papel crucial ao introduzir os estudantes a essa diversidade de conhecimentos corporais, proporcionando-lhes a oportunidade de aprender, compreender, criar e adaptar esse conhecimento.

1.3 Antecedentes Pedagógicos Ligados ao Ensino das Lutas Corporais

No âmbito das propostas de ensino, ao longo dos anos, várias abordagens pedagógicas emergentes têm aparecido, e examinaremos algumas delas que, sem dúvida, apresentam avanços. No entanto, é notável que muitas dessas abordagens se concentram em modalidades específicas, o que sublinha a necessidade de repensar a maneira como as lutas são ensinadas na educação básica.

Olivier (2000) apresenta uma proposta para o Trato Pedagógico da violência e tomadas de decisões em episódios de conflitos. Ele sistematiza diversos Jogos de Luta Corporal, concentrando-se principalmente nas modalidades de curta distância, como judô e luta de agarre, apesar disso exclui ações motrizes de outras modalidades, como o toque nas lutas de média distância.

Além disso, segundo o mesmo autor, ressalta que a violência é um fenômeno social que vai além das práticas esportivas de combate, estendendo-se às interações sociais como uma forma de comunicação em situações conflituosas permeadas por incertezas e ameaças (Olivier, 2000). Por outro lado, Almeida (2012) destaca a importância de os professores estarem cientes de que diferentes abordagens no ensino das lutas podem influenciar os alunos a adotarem comportamentos agressivos ou não.

Nesse contexto, a proposta de Olivier (2000) para a transposição pedagógica do ensino das lutas torna-se relevante ao lidar com a violência de maneira educativa. A agressividade é inerente ao ser humano e pode ser direcionada para atos destrutivos ou construtivos, revelando assim sua natureza ambivalente, que depende de como é canalizada. Dessa forma é possível

desenvolver estratégias pedagógicas que aproveitem os aspectos construtivos da agressividade, como ferramentas para lidar com conflitos e tomar decisões de forma mais consciente.

Castarlenas (1990), fundamentado em uma perspectiva metodológica ativa e contrária ao ensino fragmentado, introduz o ensino do judô com ênfase na resolução de problemas. Dessa forma, o aprendizado se torna mais significativo e duradouro para os alunos, que desenvolvem habilidades importantes, não apenas no âmbito da modalidade, mas também no contexto de sua vida cotidiana e relações interpessoais. No entanto, com ênfase na prática do judô.

No cenário brasileiro, Columá e Chaves (2017) propuseram a sistematização curricular da capoeira nos anos iniciais do ensino, fundamentando-se na abordagem da psicomotricidade. Os autores defendem o uso de jogos e brincadeiras como estratégias pedagógicas de ensino, promovendo o desenvolvimento integral das crianças. As atividades lúdicas ajudam a fortalecer a conexão entre os aspectos culturais e históricos desta modalidade. Entretanto, com foco na execução da capoeira.

No período recente da pandemia que o mundo enfrentou, Soares, Reis e Carneiro (2022) relataram uma experiência interessante: o ensino das lutas de forma remota. Apesar das potencialidades de abordar o tema de maneira conceitual e promover interação remota entre os estudantes, a ausência de contato corporal nas aulas práticas representou um dos grandes desafios enfrentados pelos professores e alunos envolvidos no processo de aprendizagem.

Em uma perspectiva que transcende a mera aprendizagem do gesto motor do judô, Junior e Ferreira (1999) propõem uma organização curricular para essa modalidade, baseada na abordagem crítico-superadora, incorporando os fenômenos sociais e históricos relacionados a essa luta. A proposta tem como objetivo estimular a reflexão acerca do contexto sociocultural do judô, favorecendo a formação de indivíduos engajados tanto em sua prática quanto na sociedade como um todo. Novamente, observa-se ênfase exclusivamente em uma modalidade.

Rufino e Darido (2015) analisaram propostas curriculares de 17 Estados do país e observaram que 15 deles incluíam as lutas como conteúdos de ensino. No entanto, a grande maioria não apresentava critérios claros e enfatizava o ensino por modalidades específicas, sendo a capoeira a mais presente, em 100% das escolas, e o judô em 60% delas, dentre as instituições que ofereciam as lutas em seus currículos. Os autores constataram que apenas 3 escolas não enfatizavam modalidades específicas de lutas.

É perceptível a relevância de diferentes abordagens pedagógicas no ensino das lutas, seja por meio da proposta de Olivier (2000), que foca em episódios de conflitos e tomadas de decisões, da metodologia ativa de Castarlenas (1990), da perspectiva psicomotora de Columá e Chaves (2017), da ênfase conceitual de Soares, Reis e Carneiro (2022) ou da abordagem crítico-

superadora de Junior e Ferreira (1999). Todas elas têm como objetivo proporcionar uma experiência de aprendizagem significativa e abrangente para os alunos.

No entanto, como destacado por Rufino e Darido (2017), há uma tendência em enfatizar o ensino de modalidades específicas de lutas, deixando de abordar uma perspectiva mais ampla e diversificada. Nesse sentido, é fundamental repensar as estratégias pedagógicas e a organização curricular das lutas na educação básica, de modo a contemplar diferentes modalidades e abordagens, promovendo o desenvolvimento integral dos alunos e sua compreensão do contexto sociocultural e histórico das lutas.

Dessa forma, a busca por uma abordagem mais inclusiva e global no ensino das lutas, principalmente na iniciação, deve ser um objetivo comum entre os professores e escolas, a fim de proporcionar aos alunos uma formação mais completa e engajada, tanto no âmbito das práticas das lutas quanto na sociedade em geral.

1.4 Implicações na implementação das Lutas Corporais no âmbito escolar

Esta pesquisa surge do contexto escolar no Distrito Federal devido a inquietação em relação ao ensino das Lutas Corporais. Em diversas unidades escolares deste ente federativo notamos um desconforto relativo ao ensino dessas disciplinas. Quando, eventualmente, esse tipo de instrução é ministrado, ocorre, por vezes, através de um professor de academia especializado em artes marciais, que nem sempre está alinhado com os objetivos pedagógicos da escola.

Outras características incluem esforços para tornar as lutas mais lúdicas, por parte de alguns professores. Por mais louváveis que sejam essas intenções, alguns professores acabam descaracterizando a prática a tal ponto que perdem suas características essenciais de uma Luta Corporal, transformando-a em algo completamente distinto, que, apesar de suas boas intenções, não pode mais ser considerado uma luta.

Nas conversas do dia a dia e nas reuniões pedagógicas da escola, é evidente a dificuldade dos professores em optar por incluir o ensino das lutas em seus planejamentos. Isso ocorre devido a dúvidas sobre como abordar esse conteúdo, à crença equivocada de que está associado à violência, à falta de espaços adequados, à ausência de base teórica e, sobretudo, à insegurança na abordagem pedagógica dessas disciplinas. Essa realidade no Distrito Federal coincide com a de outros Estados (Carreiro, 2005; Ferreira, 2005).

A incorporação das lutas no ambiente escolar, conforme destacado por Nascimento e Almeida (2008), de fato, apresenta um desafio considerável. Essas dificuldades precisam ser

compreendidas a fim de desenvolver abordagens mais eficazes e inclusivas para o ensino desse tema. Compreender essas barreiras é fundamental para identificar estratégias para superar esses desafios e é crucial para o ensino das lutas no ambiente escolar (Rufino; Darido, 2015).

Assim, o ensino das lutas se torna, por parte de alguns professores, alvo de preconceitos em relação à sua inclusão no currículo (Hegele; González; Borges, 2018). Mesmo os profissionais que tiveram experiência com a disciplina de Luta Corporal durante sua formação inicial, por vezes, não se sentem completamente habilitados para desenvolver estratégias de ensino eficazes para os alunos (Matos; Hirama; Galatti; Montagner, 2015).

Além disso, Rosário e Darido (2005) constataram, em um estudo sobre a organização dos conteúdos de Educação Física por professores, que algumas escolas sequer incluem as lutas nas aulas dessa disciplina. Isso demonstra uma lacuna significativa no currículo, pois a ausência das Lutas Corporais priva os alunos de uma experiência variada nas práticas corporais desenvolvidas ao longo do tempo, limitando suas oportunidades de vivência com este tema.

Em um estudo conduzido com professores acerca do ensino das lutas no Distrito Federal, Almeida e Rodrigues (2023) identificaram a urgência de promover uma discussão mais abrangente sobre essa disciplina. Constatou-se que muitos professores ainda mantêm crenças que podem impactar suas proposições pedagógicas e influenciar sua decisão de ensinar ou restringir o acesso dos alunos a esse conteúdo.

Outra dificuldade se relaciona à escassez de produção acadêmica sobre o ensino das lutas na escola. Em um estudo conduzido por Beatriz Alencar (2023) constatou que, dentre os 167 produtos educacionais elaborados pelos pesquisadores do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), apenas 5 abordam o tema do ensino das lutas e no DF não foram encontradas propostas de ensino das lutas nesse programa. Esse fato, se não acentuar a ausência das lutas como conteúdo na Educação Física no DF, demonstra que o debate não está aquecido a ponto de se construir novas proposições.

Mais um desafio a ser considerado é a ampla variedade de modalidades específicas de Lutas Corporais espalhadas no planeta, com Reid e Croucher (2010) estimando aproximadamente 350 delas. Contudo, é impraticável que um docente possua conhecimento especializado em todas essas modalidades no tempo restrito das aulas, que também necessitam contemplar outras unidades temáticas da Educação Física escolar.

Apesar dos avanços na literatura e na legislação referentes ao tema das Lutas Corporais, percebe-se a ênfase em modalidades específicas, como judô, huka-huka e capoeira (Brasil, 2018; Soares; Taffarel; Varjal; Filho; Escobar; Bracht Soares, 1992). Entretanto, persiste a

ausência de propostas de ensino propositivas, o que tem gerado incertezas quanto aos elementos das lutas a serem priorizados e distribuídos ao longo do ensino fundamental.

Diante dessa lacuna, serão analisadas estratégias de ensino e sugerido um Artefato Pedagógico¹ com o propósito de atender às demandas desse contexto social e pedagógico real, presente em uma escola pública do DF, situada na periferia da capital. Esse Artefato se materializa na forma de uma Unidade Didática de Intervenção Pedagógica (UDIP), que será elaborada, estruturada, aplicada e avaliada com a assistência da metodologia do Design Educacional e com o uso da ferramenta EDDIE de acordo com Filatro (2008), contribuindo para sua integração na proposta pedagógica da escola.

Destarte, acreditamos no ensino das lutas por meio de jogos, destacando características compartilhadas, como princípios condicionais e categorização por grupos de aproximação, sem a necessidade de focar em modalidades específicas ou ser um especialista (Gomes, 2008). Dessa forma, a pesquisa visa apresentar um Artefato Pedagógico que possa ser implementado de maneira viável nos anos iniciais da Educação Física escolar, considerando os desafios apresentados.

Portanto, frente aos obstáculos citados, a questão principal deste estudo é: Como estruturar sistematicamente um Artefato Pedagógico que organize os componentes fundamentais dos Jogos de Luta Corporal para o ensino de lutas nos anos iniciais do ensino fundamental?

¹ Refere-se à elaboração de um material didático por meio da análise das teorias de ensino, buscando oferecer uma solução educacional através de uma sequência sistemática Ozcinar (2009) que auxilie na construção do conhecimento associado às Lutas Corporais.

1.5 OBJETIVOS

Objetivo Geral

Desenvolver um Artefato Pedagógico inspirado nos Jogos de Luta Corporal como Unidade Didática Interventiva Pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental para qualificar o tema lutas nas aulas de Educação Física curricular da escola pública.

Objetivos Específicos

- Conceber um Artefato Pedagógico como Unidade Didática de Intervenção Pedagógica (UDIP) na temática Lutas, utilizando conceitos emergentes da Pedagogia do Esporte por meio de atividades lúdicas e jogos pedagógicos;
- Aplicar o Artefato Pedagógico como Unidade Didática do programa de curso de uma turma do 5º ano da escola pública do DF;
- Avaliar o Artefato Pedagógico, identificando a necessidade de ajustes para apresentar o redesenho do modelo de ensino proposto.

2. DESIGN

Neste capítulo serão apresentados os referenciais teóricos e metodológicos que servem para embasar o desenvolvimento do Artefato Pedagógico, assim como justificam a escolha do termo Jogos de Luta Corporal que integra esse Artefato. Esta seção constitui uma revisão de literatura e abrange os seguintes tópicos: Origem e fenômeno atual da Luta Corporal; terminologias; princípios condicionais; classificação das lutas; distância de enfrentamento; aspectos didáticos da EF e Dos Princípios Condicionais aos Gestos Técnicos das Lutas Corporais, os quais orientam a construção do desenho do Artefato Pedagógico produzido, aplicado e avaliado nesta pesquisa.

2.1 Origem e fenômeno atual da Luta Corporal

Explorar os elementos das Lutas Corporais, que estão intrinsecamente entrelaçados ao longo da trajetória histórica da humanidade e conectá-los aos Jogos de Luta Corporal, revela-se fundamental para aprofundar a compreensão de sua importância social. Esse processo é especialmente relevante no âmbito da Educação Física escolar, ao ser considerado como conteúdo de ensino. Compreender a origem das Lutas Corporais desempenha um papel crucial, proporcionando uma análise da complexidade dessa prática e sua influência na formação humana.

De acordo com Virgílio (1994), as lutas primitivas começaram cerca de três mil anos antes de Cristo e antes desse intervalo histórico é razoável supor que o homem da primeira história já utilizava a Luta Corporal em ações ligadas à sobrevivência, caça e proteção. Ramos (1982) complementa ao afirmar que esse homem “arremessava pedras e paus em alvos quase sempre móveis; usava suas mãos, seus punhos e machados para golpear ou executar certos trabalhos; lutava, em terrível combate corpo a corpo, empregando sua inteligência, pouco desenvolvida para vencer homens e animais” (Ramos, 1982, p. 52).

Já segundo Marinho (1980) enfatiza que essas Lutas Corporais foram cruciais para a sobrevivência em ambientes hostis, moldando não apenas o condicionamento físico, mas também a resiliência dos primeiros humanos. Segundo o mesmo autor, essas práticas de Lutas Corporais garantiram a prevalência humana sobre outros animais e foram fundamentais para a continuidade da espécie, permitindo que nossos ancestrais superassem desafios extremos.

Conforme destacado por Breda, Galatti, Scaglia e Paes (2010), a origem das Lutas Corporais não pode ser atribuída a um ato singular de um indivíduo ou grupo específico, ao

contrário, sua formação é intrinsecamente social e cultural, sofrendo múltiplas ressignificações ao longo do tempo, muitas das quais estão interligadas a momentos históricos particulares. Por essa razão, é impossível precisar com exatidão sua origem. Entretanto, essa característica de similaridades pode elucidar porque ela se manifesta em diversas culturas ao redor do globo.

Existem indícios antigos encontrados na arqueologia em diferentes partes do mundo, como pinturas de cavernas e paredes, que representam práticas de Lutas Corporais, às quais remontam a tempos predecessores e eram realizadas de maneiras diversas, de acordo com a influência que determinada sociedade atribuía à sua Luta Corporal local (Antunes, 2016).

Boas (2018) sugere algumas alternativas a respeito da prevalência das Lutas Corporais ao redor do mundo, relacionando-as historicamente ou surgindo devido aos seres humanos possuírem uma estrutura mental análoga, ao propor uma solução plausível:

A causa comum destas semelhanças na conduta do ser humano pode ser explicada por duas teorias. Fenômenos semelhantes podem ocorrer porque estão historicamente relacionados ou podem surgir independentemente por causa da identidade da estrutura mental do ser humano (Boas, 2018, p.118).

Desta forma, pode-se afirmar que as lutas estão presentes em todas as regiões do mundo, cada uma com suas particularidades, como enfatiza Olivier (2000, p.10) ao declarar que "a luta brasileira evoca a dança e que os lutadores orientais untam-se de óleo." Isso demonstra que as Lutas Corporais são influenciadas pelas culturas autóctones, destacando a importância da diversidade cultural nessa prática. A existência de lutas em todas as partes do mundo pode ser esclarecida pelo fato de os seres humanos comungarem padrões de pensamento semelhantes, o que torna espontâneo a criação de Lutas Corporais em diferentes sociedades ao redor do mundo (Boas, 2018).

A provável origem das lutas por ações motoras básicas para a sobrevivência Ramos (1982) e sua função primordial no contexto bélico são amplamente reconhecidas. Contudo, há uma perspectiva emergente que sustenta que as lutas surgiram inicialmente de forma despreziosa, como brincadeiras e jogos, evoluindo ao longo do tempo para formas mais complexas. Essa abordagem sugere que o objetivo inicial era simplesmente buscar a satisfação prazerosa derivada da prática corporal (Paiva, 2021).

Apoiando essa perspectiva emergente, Huizinga (2004) ressalta a presença do jogo em crianças e animais desde tempos remotos, envolvendo uma combinação de sentimentos que vão desde a gratificação até a tensão. Portanto, podemos inferir, com base nas observações de Huizinga, que uma das possíveis origens dos jogos de luta pode ser mais espontânea do que inicialmente imaginávamos:

Dissemos no início que o jogo é anterior à cultura; e, em certo sentido, é também superior, ou pelo menos autônomo em relação a ela. Podemos situar-nos, no jogo, abaixo do nível da seriedade, como faz a criança, mas podemos também situar-nos acima desse nível, quando atingimos as regiões do belo e do sagrado (Huizinga, 2004, p. 23).

É compreensível que o jogo tenha sido um elemento fundamental e anterior a qualquer conhecimento historicamente produzido pelo homem. Muitos dos rituais sagrados que conhecemos hoje podem ter tido suas raízes em jogos, já que os primeiros seres humanos não possuíam referências sistematizadas (Huizinga, 2004). Dessa forma, as Lutas Corporais e os jogos compartilharam o mesmo ponto de origem.

A presença de Jogos de Luta Corporal pode ser observada até mesmo nos animais. Caillois (1990, p. 35) afirma que “...os animais têm já o gosto de se oporem em tais recontros nos quais, não havendo regra sem exceção, há pelo menos um limite que é estabelecido e espontaneamente respeitado.” Percebe-se usualmente o interesse recreativo de gatos, cachorros, dentre outros animais em se contraporem, participando de brincadeiras de derrubar.

Complementando os pensamentos de Caillois (1990) e Huizinga (2004), é importante ressaltar que, apesar de muitas praticas corporais para crianças serem baseadas em práticas adultas, as Lutas Corporais podem ter raízes mais espontâneas e naturais. Originadas em brincadeiras, que também envolvem interações com animais, o que permite às crianças experimentarem e aprender de maneira mais autêntica e adaptada à sua expressão lúdica, sem a rigidez das práticas esportivas tradicionais voltadas para o mundo adulto.

Segundo Soares, Taffarel, Varjal, Filho, Escobar e Bracht (1992, p. 45) conceituam o jogo em “[...] (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente.” Nesse contexto, as lutas estão intrinsecamente relacionadas aos jogos, pois se trata de práticas corporais que envolvem regras, estratégias e objetivos a serem alcançados e que proporcionam uma experiência lúdica e desafiadora aos seus praticantes.

Dessa forma, as manifestações culturais das Lutas Corporais possuem um caráter universal, profundamente enraizado nas experiências humanas. Suas origens vão além da preparação para disputas corporais em situações de sobrevivência, surgindo também do jogo infantil. Desde cedo, essas práticas moldam as dinâmicas sociais e refletem os instintos básicos dos seres humanos. Compreender essa dimensão revela a importância das Lutas Corporais como um fenômeno cultural humano.

2.2 Terminologias no contexto das Lutas Corporais segundo a produção científica

Diversas pesquisas têm se dedicado a classificar as expressões Luta Corporal, esportes de combate, artes marciais e brigas, frequentemente utilizadas como sinônimos, muitas vezes sem a devida reflexão. Há divergências entre estudiosos, em que alguns consideram essas terminologias equivalentes, enquanto outros as distinguem pela intenção de cada prática (Rufino; Darido, 2011). Nesse cenário, analisamos a literatura sobre as terminologias associadas às práticas de Luta Corporal, a fim de esclarecer esses termos e justificar a escolha da denominação central para nosso Artefato Pedagógico, os Jogos de Luta Corporal.

Em relação ao termo **luta** de acordo com a etimologia, provém do latim "Luctta", que, por sua vez, deriva do primitivo "Luita", cujo significado é combate entre duas pessoas, esforço, luta e dedicação (Luft, 2000; Mazzei, 2006). Já no Dicionário Crítico de Educação Física (2014), em um sentido mais amplo, é possível identificar até oito significados diferentes, tais como: buscar uma determinada ação, lutar pela vida, por educação, por uma causa, pelo amor, em guerra, por objetivos pessoais e lutar como prática corporal.

Rezende e Chan-Vianna (2021) definem a luta como confrontos físicos diretos entre adversários, exigindo manobras defensivas e estratégias ofensivas. Já, Lançanova (2006) sugere que palavra combate pode ser aplicado a qualquer tipo de Luta Corporal. Green e Svinth (2010) veem as lutas como sistemas que combinam Luta Corporal com estratégia, filosofia e tradição. Gomes (2008) descreve a luta como uma prática corporal imprevisível, regida por regras. Há os que destacam as como jogo e a forma de enfrentamento em função educativa (Bechara, 2004; Paiva, 2015).

A fim de delimitar o significado do termo a ser atribuído no contexto desta pesquisa, adota-se a definição proposta por Pucineli (2004) de "Lutas Corporais" destacando sua natureza como uma ação corporal específica humana. Nesse sentido, para o autor, é necessário que certas condições estejam presentes na prática para que seja considerada uma Luta Corporal, tais como: "o alvo da ação deve ser a própria pessoa com quem se luta e a possibilidade de finalização do ataque deve ser mútua, podendo ser simultânea" (Pucineli, 2004, p. 35), com isso, reforça a importância de se entender a luta como uma prática corporal.

A expressão luta pode ser compreendida como práticas corporais inseridas em um contexto mais amplo e primitivo, abarcando todas as outras ressignificações dessas práticas, como artes marciais, esportes de combate e Jogos de Luta Corporal, ou seja, luta é um termo mais abrangente, enquanto os outros termos possuem um escopo mais específico. Enquanto

fenômenos ricos e complexos, desempenham um papel educacional importante, auxiliando na formação da identidade e no desenvolvimento integral das crianças.

No que se refere ao termo **artes marciais** ao longo da história, foi tradicionalmente vinculado a conflitos bélicos e adquiriu novos significados. Nesta discussão, exploraremos a extensão desse conceito e sua relevância na compreensão das práticas de Luta Corporal. A análise da evolução dessas práticas vai além, revelando sua conexão não apenas nas esferas físicas, mas também nas históricas, enriquecendo a vivência das pessoas que as praticam.

Com base em sua origem etimológica, as artes marciais formam um substantivo composto em que arte se refere a habilidades criativas e marte ao deus mitológico romano da guerra, sugerindo uma conotação bélica. Sua origem remonta principalmente a um contexto de ações motoras durante conflitos, com o propósito de subjugar o oponente por meio do uso do corpo em situações de guerra territorial.

De acordo com Ratti e Westbrook (2006), a utilização do termo marcial pode conduzir à classificação das distintas modalidades de combate como artes da guerra, as quais se encontram, predominantemente, associadas ao contexto bélico. Rezende e Chan-Vianna (2021) também ligam o termo ao deus romano da guerra, marte, ampliando seu significado para incluir guerreiros, atividades militares e soldados. Complementam Correia e Franchini (2010) que as técnicas envolvidas são direcionadas tanto para o combate bélico quanto para as Lutas Corporais.

Procurando obter um entendimento mais exato da origem desse conceito, Reid e Croucher (2010, p.12), afirmam ser possível descrever as artes marciais como:

um termo ocidental que deriva do termo latino do planeta Marte, o deus romano da guerra. Foi escrito pela primeira vez em língua inglesa no ano de 1357, por Geoffrey Chaucer, que se referiu ao “tourney marcial” da época medieval. Em 1430, o termo já era usado em referência ao treinamento para guerra, aos próprios atos de guerra (...) (Reid; Croucher, 2010, p.12).

A terminologia arte pode apresentar um significado distinto da ideia artística usualmente atribuída a ela, sendo também empregada no sentido de habilidade artesanal relacionado à ocupação do mestre artesão (Rugiu, 1998). Nesse contexto, a combinação dos termos arte e marcial, associados ao deus romano da guerra, indica uma conexão com o ofício de habilidades manuais refinadas militares para fins bélicos.

Na Revista Budô, Drigo (2020) debate a representação das técnicas refinadas de guerra, em que Minerva era associada, enquanto Marte² o deus das guerras sangrentas foi escolhido para representar os homens, levantando questões de machismo. O autor argumenta que Minerva na mitologia romana ou sua equivalente, Atenas, na mitologia grega, seriam escolhas mais apropriadas para representar as artes marciais, devido à sua associação com habilidades estratégicas refinadas e diplomáticas para a guerra. Demonstrando assim, a escolha da terminologia, uma questão de gênero.

Embora as artes marciais sejam comumente relacionadas a nações asiáticas, como Índia, China e Japão, graças à suas vastas contribuições históricas relacionadas ao combate corpo a corpo, é importante destacar que diversas outras tradições marciais surgiram de diferentes culturas ao redor do mundo. Entre elas, destacam-se as artes marciais dos povos originários indígenas brasileiros, como é o caso do Huka-huka, modalidade praticada no Alto Xingu, que carrega uma riqueza de manifestações culturais.

Santos (2012) afirma que:

O Novo Mundo também emprestou sua contribuição, e as artes marciais dos indígenas também se fizeram presentes em suas guerras contra os invasores, que, aliás levavam vantagem porque haviam desenvolvido a tecnologia das armas de fogo. Com a revolução industrial, as tecnologias passaram a ocupar o espaço das artes marciais (Santos, 2012, p.26).

No Ocidente, diversas práticas específicas refletem a diversidade e riqueza das técnicas de combate de várias regiões. Entre elas estão o boxe, a capoeira brasileira, o kickboxing e a justa medieval. Além disso, podemos mencionar o sambo, originário da Rússia, o huka-huka dos indígenas brasileiros e o krav maga de Israel, que também fazem parte desse panorama de técnicas de artes marciais diversificado pelo mundo (Rufino; Darido, 2013).

Com o avançar do tempo e o aprimoramento das armas, tais como canhões, metralhadoras, armas químicas e outros, resultou na suplantação dos notáveis nobres espadachins, que, por sua vez, foram paulatinamente cambiados pelas hodiernas tecnologias bélicas Santos (2012). Nesse contexto, o célebre código de conduta dos guerreiros samurais, o bushido, perdeu sua relevante essência e tornou-se defasado, sendo substituído pela regra impositiva da lei do mais bem armado (Santos, 2012).

Apesar da conotação bélica do termo artes marciais, ela também apresenta uma outra dimensão paralela ou complementar. Inicialmente ligadas a propósitos guerreiros,

² Nas suas violentas batalhas, Marte era acompanhado por seus filhos gêmeos, Fobos e Deimos, que personificavam o medo e o terror. Eles instalavam covardia e pavor nos corações dos inimigos, muitas vezes fazendo-os fugir como se estivessem diante de uma entidade demoníaca (Ares, 2024).

especialmente nas modalidades japonesas, são consideradas por alguns como possuindo uma dimensão espiritual e filosófica, destacada pelo código de conduta bushido, possivelmente derivado do bujutsu (Gomes, 2023). Essa conexão entre o aspecto guerreiro e a espiritualidade ressalta a complexidade e profundidade dessas práticas.

Laçanova (2006) destaca que essas práticas transcendem a simples técnicas de combate, incorporando filosofias, tradições, cultura e valores distintos. Atualmente, percebe-se a significação como uma forma de filosofia de vida e prática corporal, visando o desenvolvimento integral do indivíduo, desvinculando-se da concepção inicial associada à pulsão de morte ligada às atividades bélicas.

Diante disso, as artes marciais surgiram no contexto de conflitos bélicos e têm técnicas próprias de combate físico, pensamento e cultura ligadas à esfera militar. Embora sejam associadas principalmente a países asiáticos, existem tradições desse fenômeno em todo o mundo. Com o tempo, as artes marciais perderam um pouco do seu foco no combate exclusivo na guerra, mas ainda são valorizadas como uma forma de filosofia de vida e prática corporal que busca o desenvolvimento completo do ser humano. Esse contexto histórico estabelece uma base para a compreensão da próxima expressão a ser tratada aqui, os esportes de combate.

Quanto ao conceito de **esportes de combate**, o processo moderno de esportivização, que afetou diversas práticas corporais, incluindo as Lutas Corporais, guarda relação com o período da revolução industrial inglesa. O esporte moderno teve sua origem na Inglaterra do século XIX, quando determinados passatempos foram esportivizados (Elias; Dunning, 1992). Nessa época, a classe média reivindicou o acesso à educação, o que resultou na criação de espaços educativos que influenciaram a disseminação dos jogos esportivos (Betti, 1991).

De acordo com Betti (1991), o esporte é definido como um ato sociável, regulado por regras, passível de mensuração e comparação do desempenho de cada atleta. Os esportes de combate, por sua vez, são competições organizadas que envolvem técnicas específicas de luta ou artes marciais, com regras e regulamentos específicos para garantir a segurança dos participantes. Entre os exemplos de esportes de combate estão o boxe, judô, luta livre, taekwondo e a mistura de artes marciais (MMA)³.

Já, segundo a BNCC, documento desenvolvido através de um processo colaborativa na tentativa de um consenso de especialista em educação, os esportes de combate são compreendidos como:

³ As artes marciais mistas (MMA, do inglês "Mixed Martial Arts") são uma modalidade de esporte de combate na qual os lutadores podem empregar técnicas provenientes de mais de uma arte marcial durante seus confrontos.

modalidades caracterizadas como disputas nas quais o oponente deve ser subjugado, com técnicas, táticas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço, por meio de combinações de ações de ataque e defesa (judô, boxe, esgrima, taekwondo etc.) (BNCC 2017, p.217).

Desta forma, o que define os esportes de combate são sua regulamentação por entidades regionais, nacionais e internacionais, como federações e confederações. Essas entidades promovem normas padronizadas que são aceitas em diferentes partes do mundo, abrangendo as lutas de diversos países, inclusive aquelas presentes nos jogos olímpicos.

Em uma perspectiva mais complexa do tema, Nascimento e Almeida (2008) delineiam o esporte de combate, abordando não apenas suas características fundamentais de comparação de desempenho e regulamentação federativa ou confederativa, mas também enfatiza os processos que envolvem, estratégias e táticas de oposição, contenção, limitação de espaço e desequilíbrio visando à vitória. Além disso, inclui elementos que destacam a importância das regras, a preservação da integridade física e moral dos participantes, que também estão em consonância com o ideal pedagógico do esporte moderno.

Conforme se evidencia, numerosos esportes de combate se originaram das técnicas de artes marciais, e tal fato se concretiza mediante a oficialização do esporte, como salientam Pimenta e Marchi Júnior (2007), ao afirmarem que o termo oficial sugere uma mudança de passagem de uma técnica de luta com princípios militares e religiosos para uma modalidade esportiva. Nessa mudança, a otimização do desempenho se torna o principal objetivo dos atletas.

Já na perspectiva de Martins e Kanashiro (2010), diversas variedades de técnicas de lutas, algumas preservando a concepção de sobrevivência, enquanto outras almejam triunfos competitivos em eventos esportivos. Nessa última finalidade, torna-se viável detectar a alteração no status epistemológico de algumas modalidades de Luta Corporal, evoluindo da condição de arte marcial para esporte de combate.

Observa-se a resistência de determinadas modalidades em se submeterem às normas federativas, como no caso dos praticantes do estilo kyokushin de karatê (Rezende; Chan-Vianna, 2021). Há aqueles que preservam suas características exclusivamente para a defesa pessoal, como o krav maga, devido a letalidade de seus golpes, impossibilita sua vertente esportiva. Além disso, existem modalidades que mantêm uma dualidade, como o judô, sendo alguns praticantes seguidores de sua filosofia de vida, ao passo que também é reconhecido como um esporte olímpico.

Neste contexto, Gomes, Morato, Duarte e Almeida (2010) afirmam que, no campo da pedagogia esportiva as normas estabelecidas, direcionam comportamentos específicos, tanto

individuais quanto coletivos. Entretanto, é fundamental compreender as técnicas de Luta Corporal para além de sua dimensão esportiva, haja vista que a organização dessa prática corporal por regras específicas é uma característica do processo de transformação em esporte.

Por ser um fenômeno social, os esportes de combate permeiam diversos segmentos da sociedade, incluindo sua relação com a mídia, emprego, ética, entre outros. Por vezes, observamos que os meios de comunicação distorcem frequentemente os aspectos históricos, culturais e geográficos reais, o que pode levar à confusão em relação a determinadas modalidades. Além disso, existem eventos esportivos que priorizam a violência em detrimento da apreciação técnica do combate.

Sob outro enfoque, oferece uma democratização no acesso a essas práticas, possibilitando aos indivíduos que, de outra forma, talvez não teriam a oportunidade de conhecer esse fenômeno social. Além disso, há a influência da relação de emprego, pois surgem oportunidades profissionais relacionadas a eventos de luta, como a venda de ingressos, a atuação de árbitros nos combates, locutores, entre outros.

Por tanto, é viável ressaltar a necessidade de ampliar as compreensões dos aspectos históricos e culturais das Lutas Corporais, artes-marciais e esportes de combate, que a sociedade contemporânea vem atribuindo a prática desses termos. Além de entender essas expressões, deve-se discutir a inserção desses conteúdos no ambiente escolar, como sugerido por (Rufino ; Darido, 2009). É necessário que os alunos possam ter a oportunidade de tempo e espaços para conhecer e vivenciar diferentes práticas corporais respeitando sempre as suas particularidades e os seus objetivos pedagógicos.

Já no que concerne ao termo **brigas**, nota-se que as Lutas Corporais, artes marciais, esportes de combate (Lamec) segundo Gomes (2023) apresentam semelhanças significativas, apesar de algumas diferenças sutis em suas nomenclaturas. Há um consenso geralmente aceito de que esses termos são opostos à ideia de briga, a qual envolve o uso desproporcional da força, a falta de consentimento entre os participantes, a ausência de limites, regras e princípios.

Infelizmente, ainda persiste uma associação equivocada entre os termos, enquanto a briga está diretamente ligada à violência, sendo um comportamento que causa danos, dor, em outra pessoa, utilizando violência excessiva e sem limites. Já às Lamec adotam regras pré-definidas para garantir a segurança dos praticantes, tendo como objetivo além do combate, promover valores como o autocontrole, diferenciando-se claramente da natureza prejudicial das brigas.

No Brasil, agressões corporais e violências não verbais podem constituir crimes, sujeitos a sanções legais que envolvem multas e prisões. Isso engloba casos como rixas e lesões

corporais⁴, com as penalidades variando de acordo com a gravidade do dano em cada situação, conforme estabelecido pela legislação vigente em nosso País (Brasil, 1940).

De acordo como a Organização Mundial da Saúde (OMS,2002) violência é o:

Uso intencional da força ou poder em uma forma de ameaça ou efetivamente, contra si mesmo, outra pessoa ou grupo ou comunidade, que ocasiona ou tem grandes probabilidades de ocasionar lesão, morte, dano psíquico, alterações do desenvolvimento ou privações (OMS,2022).

De maneira geral, uma Luta Corporal pressupõe que duas ou mais pessoas tenham concordado em participar de um confronto físico, sendo as regras uma medida para assegurar a segurança dos participantes. Por outro lado, a ausência de regras pode resultar na transição para situações de briga, nas quais "os indivíduos demonstram uma série de ações e sentimentos, tais como raiva, agressividade, indiferença ao outro, entre outros, gerando a agressão" (Rufino, 2018, p. 18).

Adicionalmente, algumas Lamec incorporam um conjunto de valores e princípios éticos, tais como respeito, disciplina e autocontrole, os quais são enfatizados ao longo do treinamento. Em contrapartida, a briga é caracterizada pela falta de limites e regras, sendo motivada por impulsos negativos. Portanto, é crucial compreender as diferenças entre luta e briga, a fim de evitar confusões e promover uma prática saudável e segura nas atividades de combate corporal.

Considerando os distintos panoramas em que as práticas corporais de lutas podem se desenvolver, seja em suas vertentes artísticas, de luta, filosóficas, de entretenimento ou esportivas, é fundamental ter em mente que, acima de tudo, as Lutas Corporais representam expressões presentes desde as mais remotas civilizações e influenciadas social e culturalmente pelas mais diversas culturas. Como fenômeno social, deve ser abordado em todas as suas dimensões subjacentes, como a violência, o emprego, questões de gêneros, a geração de renda, o espetáculo e o esporte, servindo como uma ferramenta de reflexão da realidade.

Em relação ao termo **Jogos de Luta Corporal**, observamos na literatura que as brincadeiras e jogos que incorporam elementos das Lutas Corporais podem receber diferentes designações, tais como jogos de oposição, jogos de luta, esportes de oposição, jogos pré-lutas, jogos de combate, brincadeiras de combate e brincadeiras de luta (Henares, 2000; Gomes; Barro; Freitas; Darido; Rufino, 2013; Santos, 2021; Lise; Lopez-Gil; Cavichioli, 2022).

⁴ A rixa está contemplada no artigo 137, enquanto o crime de lesão corporal é tratado no artigo 129, no âmbito do Código Penal Brasileiro.

Embora esses termos compartilhem semelhanças em muitos aspectos, optamos pela escolha do nome Jogos de Luta Corporal⁵ para o nosso contexto, uma vez que ele condensa a unidade temática de jogos e brincadeiras com a unidade temática de lutas conforme previsto na legislação, mais a delimitação do termo Lutas Corporais em uma única palavra composta (Pucineli, 2002; Brasil, 2018).

O termo reconhece o papel crucial do jogo como um significativo instrumento para o ensino das lutas, por sintetizar as ações de combate dentro de um universo lúdico e simbólico. Nesse sentido a Luta Corporal como as conhecemos hoje, carrega a conotação de que a origem das práticas corporais de combate é precedida pelo jogo.

Apesar da complexidade do tema do jogo, este texto se propõe unicamente a explorar a relação entre o fenômeno das Lutas Corporais e sua origem lúdica, dessa forma corroboramos com Rufino e Darido (2015):

Há muitas definições sobre o jogo e não vamos nos aprofundar nessa questão, contudo, consideramos as ações motoras das lutas como jogo, uma vez que representam simbolicamente e de forma lúdica vivências corporais relacionadas às práticas de luta, de forma adaptada e didática, com fins educacionais para a escolar (Rufino; Darido, 2015, p.61- 62).

As diferentes abordagens metodológicas adotadas pela EF, conforme alguns referenciais, podem ter levado à formação de grupos distintos (Daolio, 1998). De acordo com Moura *et al.* (2017): “O resultado disso é que ao professor escolher uma metodologia acaba não tendo a oportunidade de refletir sobre outras características metodológicas” (Moura *et al.*, 2017, p. 37). Diante desse cenário, percebemos as Lutas Corporais como jogos e exploraremos conceitos fundamentais associados a eles, sem nos restringirmos a uma metodologia exclusiva.

Evidenciado pelas brincadeiras espontâneas de crianças e animais que se opõem de maneira lúdica, apenas pelo simples divertimento, as ações motoras presentes nas lutas, possivelmente, se deram nesses jogos (Caillois, 1990; Huizinga, 2004). O jogo desempenha um papel integral na vida cotidiana, mas, ao mesmo tempo, tanto as brincadeiras quanto a vida requerem oportunidades e tempo para serem vivenciadas e desenvolvidas (Freire, 2005).

Segundo Huizinga (1999), as características lúdicas presentes nas atividades recreativas, como ordem, tensão, são essenciais nos jogos e remontam à sociedade primitiva, manifestando-se tanto em crianças quanto em animais. Essas características são fundamentais ainda hoje para

⁵ Termo desenvolvido pelo pesquisador durante sua participação no grupo de orientação na FEF-UnB, em 2024, sob a supervisão do orientador desta pesquisa.

que uma atividade seja considerada um jogo, demandando uma participação facultativa as regras, limites de tempo e espaço, finalidade intrínseca, além de inquietude e jubilação, destacando-se como um fenômeno a parte da vida cotidiana.

Brougère (2002, p. 138) anuncia que “(...) o mundo do tempo livre das crianças, especialmente de seus jogos é cheio de sentido e significações, e é simbólico”. Dessa forma, entende-se que os jogos e brincadeiras são atividades significativas e simbólicas do mundo real para as crianças no mundo imaginário. De acordo com essa visão, os jogos não são apenas uma forma de entretenimento ou passatempo, mas também uma forma de expressão e aprendizado para as crianças.

Nessa perspectiva, os jogos vão além da simples função de entretenimento ou distração, atuando como meios de expressão e aprendizado para as crianças. Dessa maneira, elas conseguem explorar e compreender o mundo ao seu redor, aprendendo simultaneamente habilidades motoras, cognitivas e sociais. No entanto, conforme observado por Caillois (1990), é crucial considerar os elementos que compõem sua realização, tais como os símbolos, que são fundamentais para uma experiência lúdica.

A unidade temática jogos e brincadeiras é recomendada pela BNCC a partir do 1º ano até o 7º ano do ensino fundamental, porém, o jogo pode ser utilizado como uma ferramenta potencial para tornar lúdico qualquer conteúdo abordado nessa disciplina. Ou seja, não estão restritos apenas à unidade temática, mas podem ser explorados em diversas áreas da Educação Física de forma a contribuir para a aprendizagem dos estudantes.

Conforme Olivier (2000), a maioria das práticas corporais voltadas para crianças consiste em práticas codificadas do universo adulto, como os esportes. Nesse sentido, as diversas abordagens direcionadas aos jovens refletem os referenciais do mundo adulto. Contudo, as lutas, como previamente discutido, podem ter origens nas brincadeiras infantis entre crianças e animais. Elas têm a capacidade de ser reinterpretadas no contexto simbólico das crianças, mantendo intactas suas características singulares (Olivier, 2000; Gomes, 2010).

Em uma transposição de significados do mundo adulto para o universo infantil, as práticas corporais se tornam jogos. Isso ocorre porque as crianças, ao imitarem os gestos motores dos adultos, buscam compreender o mundo e desenvolver habilidades necessárias para sua vida futura. Assim, os jogos infantis possuem uma relação com a sociedade cotidiana, sendo uma forma lúdica de aprendizado e desenvolvimento.

Um bom exemplo de como abordar o tema da realidade simbólica das crianças é encontrado na proposta de empregar jogos como estratégia no ensino das lutas que valorize a imaginação das crianças ao incentivá-las a interpretar seus personagens favoritos (Fabiani;

Scaglia; Almeida, 2016). O uso de jogos educativos que exploram o universo das lutas proporciona a vivência de seus diversos elementos que fazem parte dos aspectos histórico-culturais das crianças.

O termo que utilizamos para descrever os Jogos de Luta Corporal é entendido por Santos (2012) da seguinte maneira:

[...] os jogos de oposição caracterizam-se com uma atividade lúdica que envolve o confronto entre duplas ou grupos, na qual cada participante tenha intenção de vencer (sem valorizar o contexto de competição para não excluir os “perdedores”) impondo-se ao outro pela tática, pelo físico, sempre respeitando as regras e convenções relativas à sua segurança e à de seu oponente, sem jamais deixar de lado o componente lúdico e prazeroso, uma vez que os opositores são livres para criar e ter o jogo como objetivo principal. Os jogos de oposição objetivam como qualquer atividade de cunho educacional, formar indivíduos para o convívio social por meio de conteúdos que passam por valores culturais, históricos, sociais e gênero, e que podem ser ensinados pelo movimento humano (Santos, 2012, p.41).

As situações competitivas dos Jogos de Luta Corporal permitem que o aluno não apenas experimente a competição, mas também compreenda a importância da cooperação, empatia e comunicação durante a atividade. Dessa forma, o aluno aprende a lidar com as emoções e frustrações decorrentes das situações de conflito, desenvolvendo habilidades socioemocionais importantes para a vida em sociedade.

Também colabora de maneira que, ao invés de intensificar a agressividade, os Jogos de Luta Corporal contribuem para a práxis educativa dos professores, demonstrando seu papel fundamental no controle da agressividade. Além disso, atuam na formação do caráter de crianças e adolescentes, tornando-os perseverantes, melhorando sua autoestima, confiantes em suas capacidades, sem super valorizar excessivamente a vitória e sem receio de perder (Oliveira; Dos Santos, 2006).

O ensino das lutas com foco nos jogos pode ser visto como uma alternativa para abordar o aprendizado de maneira global, sem se prender a uma modalidade específica, conforme sugerido por Rufino e Darido (2015):

Não adianta querer que o professor ensine 10 modalidades se ele não conhece nenhuma. Mas ele tem que saber que existem conteúdos básicos, técnico-táticos, que compõem essas modalidades, e ele tem que saber diferenciar uma prática curta, de uma média e de uma longa distância, quais modalidades estão nas olimpíadas e quais não estão e os motivos disso, entre outras questões (Rufino; Darido, 2015, p.512).

Nesse sentido, concordamos com Castarlenas (1990), Espartero e Gutiérrez, (2004) que sugerem o desenvolvimento das práticas de luta no ambiente escolar através das lutas não codificadas, sem o rigor técnico observado nas lutas formais. Essa estratégia é conhecida como

jogos de lutas ou jogos de oposição, nessa pesquisa trata-se de Jogos de Luta Corporal, que, segundo Amador (1995), esses jogos apresentam características comuns às diversas modalidades de luta.

É recomendado que o ensino das lutas na Educação Física escolar evite a ênfase exclusiva na técnica e especialização, aproximando-se de estratégias de ensino que priorizem os Jogos de Luta Corporal, jogos de oposição, jogos de lutas, brincadeiras de lutas ou jogos de combate, a fim de ressaltar os elementos universais das lutas, conforme indicam (Cartaxo, 2013; Rufino; Darido, 2012; Santos, 2012).

Os Jogos de Luta Corporal são transversais às diversas nomenclaturas das lutas, não se encaixando especificamente em nenhuma delas. Esses jogos representam uma reinterpretação das práticas de Luta Corporal, artes marciais, esportes de combate, jogos de oposição transformando-as em atividades lúdicas. Essa abordagem está alinhada com as diretrizes da legislação educacional, que recomendam tanto a incorporação de jogos e brincadeiras quanto a exploração das lutas como unidades temáticas de ensino. Isso resulta na fusão desses elementos na escolha do termo Jogos de Luta Corporal em detrimento de outros sinônimos encontrados na literatura, sendo o principal fundamento teórico que embasa o desenvolvimento do Artefato Pedagógico desta pesquisa.

2.3 Princípios Condicionais das Lutas Corporais

Os princípios condicionais são elementos fundamentais e essenciais para que uma prática corporal seja considerada uma Luta Corporal. Todos os elementos devem estar presentes, pois essas especificidades são restritivas para a compreensão da luta, tornando-a única em relação a outras convenções corporais. Tais princípios são incorporados como objetos na construção dos Jogos de Luta Corporal no Artefato Pedagógico da pesquisa.

As lutas se destacam das outras modalidades esportivas e práticas corporais, sobretudo devido ao contato intencional corpo a corpo entre os participantes. Isso sublinha a importância da compreensão dessas disciplinas pelos professores de Educação Física, que não se deve limitar apenas ao conhecimento das técnicas, mas também englobar estratégias pedagógicas para o ensino, incluindo a aplicação da "Regra de Ouro" Olivier (2000), que tem uma conexão intrínseca com a segurança física dos alunos.

Os princípios condicionais das Lutas Corporais foram concebidos na pesquisa de Gomes (2008), inspirados em autores dos jogos desportivos coletivos JDC (Bayer, 1994). A pesquisadora também levou em consideração as contribuições de autores espanhóis, como

Espartero (1999), Ramirez, Dopico e Iglesias (2000), Henares (2000), entre outros. Além de brasileiros como Nakamoto, Pucineli, Boscollo, Triana, Castro Junior, Salgado, Gomes e Daolio (2004). Ao buscar identificar os elementos comuns das Lutas Corporais, Gomes (2008) sistematizou cinco princípios condicionais:

- contato proposital,
- fusão ataque/defesa,
- imprevisibilidade,
- oponente(s)/alvo(s)
- regras.

Assim, ao observar que as ações motoras no contexto dos jogos desportivos coletivos se repetem de maneira semelhante em diferentes esportes coletivos, a autora ajustou essas ações motoras similares, que também se manifestavam nas Lutas Corporais, conferindo-lhes uma distinção em relação a outras formas de práticas corporais.

Figura 01- Princípios Condicionais das Lutas Corporais



Fonte: adaptado pelo autor de Gomes (2008)

Pucineli (2004) já havia reconhecido características universais semelhantes às apontadas por Gomes (2008). Ambos autores fundamentam suas abordagens nas premissas de Bayer. Nesse contexto, Pucineli (2004) delinea os componentes das Lutas Corporais como:

[...] prática de oposição geralmente entre duas pessoas, na qual realiza-se uma ação (toque ou agarre) com o objetivo de dominar a outra, dentro de regras específicas. Duas condições são essenciais para considerarmos atividade de luta: o alvo da ação ser a própria pessoa e a possibilidade de finalização do ataque ser mútua, a qualquer momento, inclusive simultâneas (Pucineli, 2004, p.11).

Tornar-se um especialista em todas as modalidades de Luta Corporal, artes marciais e esportes de combate é uma tarefa difícil ou quase impossível para um professor poder ensinar na escola. No entanto, é viável que o profissional de Educação Física desenvolva a compreensão dos princípios que se aplicam universalmente a essas práticas, permitindo-lhe categorizá-las em grupos de semelhanças e compreender sua importância social (Rufino; Darido, 2015).

É crucial compreender a complexidade do ensino das Lutas Corporais e a importante responsabilidade que recai sobre o professor para abordá-las com conhecimento embasado. É fundamental que este esteja familiarizado com os princípios condicionais que norteiam essas práticas. Isso permitirá ao professor oferecer uma educação mais sólida e informada, aos alunos compreenderem não apenas ações motoras, mas também os princípios subjacentes que moldam essas práticas corporais.

A seguir será explicado detalhadamente os cinco princípios condicionais das lutas: contato proposital, fusão ataque/defesa, imprevisibilidade, oponente(s)/alvo(s) e regras. Esses princípios também constituem os princípios condicionais dos Jogos de Luta Corporal, fundamentais para a construção do Artefato Pedagógico.

Contato Proposital: para se alcançar a finalidade lutadora em todas as modalidades de luta, é necessário haver a intencionalidade de contato, que pode ocorrer corpo a corpo ou com o uso de implementos, dependendo da modalidade. Os oponentes precisam se tocar de alguma maneira com a intenção de alcançarem o objetivo da luta e, este contato pode ser com alguma parte do corpo ou com auxílio de um implemento.

Em destaque a relevância da imposição ou não do conto inicial nas dinâmicas das lutas corporais, Gomes, Morato, Duarte e Almeida (2010) destacam:

Nas modalidades de contato direto ou curta distância, há uma diferenciação baseada na imposição ou não do contato inicial. Neste caso, as habilidades e estratégias relacionadas ao início do combate vão diferir de uma modalidade para outra. Entretanto, todas as modalidades estão sujeitas às consequências da esportivização, tal como o Judô, que foi criado em objetivos exclusivamente educacionais e no qual o contato direto era imposto inicialmente, além de uma condição para o começo da luta. Atualmente, esse contato leva muitos minutos da luta, sendo disputado, modificando não somente a razão original pela qual foi criado o Judô, mas também a leitura da luta (Gomes; Morato; Duarte; Almeida, 2010, p. 220).

A intensidade do toque pode ser contínua- envolvendo ações como desequilibrar, derrubar, projetar, rolar, cair, agarrar, fixar e excluir, ou intermitente- abrangendo toques, chutes, saltos e percussão. É a partir do contato físico entre os oponentes que a luta se caracteriza, com o objetivo de vencer o adversário ou pontuar. O contato proposital é uma das características mais distintivas das lutas em relação a outras práticas corporais.

Fusão Ataque/Defesa: muitas vezes, nas lutas, as ações de ataque e defesa se entrelaçam de tal maneira que é difícil distinguir uma da outra, ao contrário de várias modalidades esportivas coletivas em que é possível identificar com maior clareza a equipe que está atacando e a equipe que está defendendo em razão da posse de bola. No caso de uma partida de futebol de campo, por exemplo, é possível definir a função de cada jogador. O atacante é responsável pela finalidade ofensiva e o zagueiro pela defensiva, embora possa alternar as funções em determinados momentos, as posições são nítidas.

Na prática das Lutas Corporais, tanto a capacidade de atacar quanto a habilidade de se defender são essenciais, exigindo que os lutadores estejam prontos para ambas as situações. Nesse contexto, a organização tática ocorre no decorrer do combate, sendo o próprio lutador encarregado da complexa ação simultânea de atacar e defender. Em contrapartida, nos esportes coletivos, essa organização se manifesta de maneira coletiva, com a colaboração dos membros da equipe.

Imprevisibilidade: considerando que as ações de ataque e defesa do lutador ocorrem de forma simultânea em oposição a outro lutador, a imprevisibilidade é sempre presente nas lutas. Devido à concorrência das manobras ofensiva e defensiva, não se pode antecipar o que ocorrerá em um confronto, sobretudo o seu desfecho. A estratégia é definida dinamicamente durante a luta, através da interação ou contra-comunicação entre os lutadores.

Como ilustração, tomamos o confronto entre Brasil e Alemanha na semifinal da copa do mundo de futebol, em que, no segundo tempo, o Brasil estava perdendo por 7 a 0. A equipe brasileira conseguiu marcar seu primeiro gol aos 44 minutos da segunda etapa, encerrando a partida com um placar de 7 a 1 a favor da Alemanha. Embora o esporte seja conhecido por suas reviravoltas surpreendentes, alterar o resultado do jogo nos minutos finais seria uma tarefa extremamente difícil para o Brasil.

Assim, não se pode negar a presença de imprevisibilidade nos esportes coletivos, no entanto, essa atinge uma dimensão ainda maior nas Lutas Corporais. Um atleta em desvantagem nos minutos finais pode vencer, seja atacando ou defendendo. Em uma disputa de jiu-jitsu, por exemplo, mesmo em posição desfavorável, com as costas no oponente e um estrangulamento quase finalizado, o lutador pode usar uma técnica defensiva que se assemelha a um ataque, como uma alavanca de pé, para virar o jogo e garantir a vitória.

Uma observação interessante sobre a gestão da imprevisibilidade que um professor pode adotar é que quanto mais intensa ela for, maior será a oposição, aproximando-se das situações reais de confronto corporal, como em competições. Por outro lado, quanto menos enfatizada for a imprevisibilidade, maior será o aspecto de cooperação, assemelhando-se mais às formas

de luta como katas e katis. Assim, para que os alunos compreendam a lógica interna, cabe ao professor gerenciar a intenção tática exigida por essa administração da imprevisibilidade (Gomes, 2023).

Oponente/Alvo: de acordo com Rufino e Darido (2015), o princípio dos oponentes/alvos nas lutas é definido como um alvo móvel personificado no oponente, já que o objetivo é móvel e personalizado no adversário, ou seja, a pessoa está constantemente em movimento e ela própria é o alvo do combate. Isso é uma das características que distinguem as lutas de outras atividades físicas. Segundo Gomes (2008), os alvos são diretamente os próprios lutadores.

As ações de um lutador concentram-se primordialmente em seu oponente, isto é, na própria figura da outra pessoa (Pucineli, 2004). O objetivo é realizar toques, derrubadas, contatos com instrumentos, expulsão de território e projeções, sendo que tais ações podem culminar no encerramento da luta ou na contabilização de pontos, de acordo com as regras inerentes a cada variante de luta, integralizado na pessoa do oponente.

Embora possa haver contato físico em outros esportes coletivos, o objetivo nunca é a própria pessoa. Por exemplo, em uma partida de basquete, embora exista oposição entre dois jogadores em um momento de disputa pela posse da bola, o objetivo é invadir o campo adversário para realizar uma cesta e marcar pontos, e não derrotar diretamente o adversário. Já na luta, o objetivo principal é vencer o oponente, seja por nocaute, submissão ou pontos. Para alcançar esse objetivo, os lutadores precisam identificar as vulnerabilidades do adversário e usá-las a seu favor.

Regras: o lutador só pode criar estratégias e selecionar a melhor técnica quando conhece os regulamentos do combate, o que é permitido ou proibido, o que influencia diretamente nas técnicas e táticas empregadas pelos lutadores (Garganta, 1995). Portanto, este princípio condicional da regra é o que define as técnicas e táticas de um combate.

As regras delineiam a condução dos confrontos ao determinar comportamentos aceitáveis ou inaceitáveis, estabelecendo limites para os alvos permitidos no corpo do adversário. Além disso, visam garantir a segurança e a integridade das práticas de combate, exemplificadas pela "regra de ouro" Olivier (2000), assegurando um ambiente competitivo justo. Assim, o princípio condicional das regras torna-se uma fronteira distintiva entre luta e briga (Gomes, 2023).

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), as regras em práticas esportivas caracterizam-se por uma regulamentação específica, com o objetivo de punir atitudes de violência e deslealdade. Já na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), há uma progressão

no aprendizado das regras, começando pelas brincadeiras de convívio social até chegar às práticas esportivas sistematizadas.

Quando o ludus é definido por regras, sua função principal é orientar a paidia, onde o aspecto lúdico é submetido às normas e regulamentos, com o objetivo de promover uma intenção fundamentada em valores morais e intelectuais (Reverdito, 2011). Em outras palavras, as atividades lúdicas também são conduzidas por regras, orientando os aspectos recreativos para seguir determinadas normas com o propósito de criar um ambiente permeado por valores éticos.

De certa maneira, as regras também orientam a ação motora a ser executada, sendo possível fracionar sua execução em relação às imposições iniciais estabelecidas pela modalidade. Por exemplo, no jiu-jitsu, não há uma pré-determinação nesse sentido. Em contrapartida, na luta de braço, os oponentes devem iniciar o combate com os polegares opostos agregados e entrelaçados, conforme estabelecido pelas normas da modalidade.

Alves (2001) destaca a importância das regras:

Pois o espaço da escola tem de ser como o espaço do jogo: o jogo, para ser divertido e fazer sentido, tem de ter regras. Já imaginaram um jogo de vôlei em que cada jogador pode fazer o que quiser? A vida social depende de que cada um abra mão da sua vontade, naquilo em que ela se choca com a vontade coletiva (Alves, 2001, p.68).

As orientações são fundamentais para a compreensão de uma atividade como uma Luta Corporal, seja ela realizada em ambiente escolar ou extracurricular. Na verdade, quando as regras são eliminadas, aquilo que antes era reconhecido como Luta Corporal perde suas características distintivas transformando-se em brigas.

Os princípios socioeducativos dos esportes, que levam em conta a relevância dos aspectos atitudinais, podem ser equiparados aos códigos de conduta observados em algumas práticas marciais. Um exemplo é o bushido, um conjunto não escrito de atitudes seguido pelos samurais, que incorporava crenças morais (Nitobe, 2005). Esses códigos podem servir como fundamento para enriquecer o componente atitudinal nas aulas de Educação Física escolar.

No que diz respeito à propagação de comportamentos, muitas vezes associados às normas de disciplina presentes em algumas práticas de luta, pesquisas, como a conduzida por Rodrigues, Baião Junior, Antunes e Almeida (2017), destacam que nenhuma arte marcial, por si só, promoverá mudanças de atitude. Contudo, esse resultado dependerá da maneira como o professor conduz a aula.

Em sua definição sobre as Lutas Corporais, Gomes (2008) nomeia o fenômeno a partir do que é compartilhado entre diversas modalidades, buscando abranger todos os princípios condicionais como:

Prática corporal imprevisível, caracterizada por determinado estado de contato, que possibilita a duas ou mais pessoas se enfrentarem numa constante troca de ações ofensivas e/ou defensivas, regida por regras, com o objetivo mútuo sobre um alvo móvel personificado no oponente (Gomes, 2008, p.49, grifo da autora).

Com base nessa distinção básica, o professor deve estar ciente de que as Lutas Corporais são uma atividade imprevisível, que envolve um oponente móvel, e pode ser praticada a curta distância- lutas de agarre, média distância- lutas com golpe e longa distância- lutas com implemento, além de apresentar regras (Rufino; Darido, 2015). Portanto, tendo em vista o entendimento dos elementos fundamentais, entende-se que seja viável trabalhar esse conteúdo nas aulas de Educação Física, nos anos iniciais, sem a necessidade de ser um praticante de modalidade específica.

Em suma, ao explorar as características compartilhadas das Lutas Corporais, indo além das modalidades específicas, os princípios condicionais como fundamento, juntamente com os grupos de aproximações a serem apresentados a seguir, torna-se possível criar uma variedade de Jogos de Lutas Corporal. Esses jogos, integrados ao conhecimento das práticas corporais relacionadas às lutas presentes na sociedade, podem e devem ser ajustados para serem incorporados como conteúdo educacional nas escolas.

2.4 Classificações das Lutas Corporais

Além dos princípios condicionais das Lutas Corporais, há uma vasta tentativa de categorizá-las com base em objetivos, contato, ação motriz, distância e meta (Gomes, 2023). Dentro desse contexto, Espartero (1999) subdivide essa prática em lutas com agarre: com a exigência de imposição inicial ou não, finalidade do combate, e lutas com golpes: que podem envolver apenas as mãos, apenas os pés ou a combinação de membros superiores e inferiores, além das lutas por intermédio de um implemento.

Olivier (2000) categoriza os jogos de luta em duas principais abordagens: ataque, que envolve agarrar, reter, desequilibrar e imobilizar, e defesa, que abrange esquivar-se, resistir e livrar-se. Além disso, há diversas variações possíveis tanto para o ataque quanto para a defesa em um combate. Por outro lado, Ramirez, Dopico e Iglesias (2000) classificam a prática corporal de acordo com o contato em lutas com agarre, sem agarre e sem agarre com instrumento para tocar o adversário.

Com foco na ação motora, Henares (2000) classifica as lutas corporais em categorias como derrubar, golpear e tocar com implemento o oponente. Além disso, ele introduz uma abordagem intrigante ao utilizar a terminologia "jogos de lutas", que abrange tanto modelos

formais quanto informais de combate. O autor ainda evidencia que toda disputa, independentemente de ser formal ou informal, pode ser considerada um jogo.

Dentro do cenário nacional, Oliveira (2009) classifica as lutas de acordo com a ênfase na ação motriz principal, tais como: ações traumatizantes, como o chute; as fintas objetivando realizar uma contra-comunicação; bloqueios e defesas em geral; acrobacias com movimentos de exibição, como os floreios na capoeira; estrangulamentos visando eliminar o ar atmosférico do oponente; imobilizações por meio de alavancas; esquivas com mudanças de guarda e direção.

Com base na concepção proposta por Figueiredo (1998), foram elaboradas classificações estratégicas de luta, cada uma adaptada aos procedimentos específicos de cada modalidade. São elas: luta de imobilização, luta de contato e luta combinada, representadas pelos pilares estratégicos determinados pelas regras de cada modalidade incluem também grupos de distância.

Gomes (2023) destaca que as classificações que ressaltam em muitas minúcias podem ser relevantes para os esportes de combate formais. No entanto, ela ressalta que, numa perspectiva escolar, na qual os alunos precisam vivenciar as Lutas Corporais de maneira ampla, essa abordagem pode suscitar dúvidas sobre como selecionar os conteúdos a serem ensinados. Isso ocorre porque essas classificações podem distanciar mais os elementos em comum do que aproximá-los.

Neste contexto, ao considerarmos inicialmente as influências de renomados autores dos jogos desportivos coletivos (JDC) Bayer (1994) e Garganta (1995), além de notáveis pesquisadores em Lutas Corporais Henares (2000), Nakamoto, Pucineli, Boscollo, Triana, Castro Junior, Salgado, Gomes e Daolio (2004), alcançamos uma nova classificação das Lutas Corporais, em uma categoria de jogo que busca atingir um objetivo personalizado movente, caracterizado por ações de investidas com toques intencionais concomitantemente a ações de salvaguarda, não sendo possível prever o vencedor, tudo isso envolto pelas regras do ludismo.

Considerando que os Jogos de Luta Corporal se apropriam das características das Lutas Corporais, no próximo tópico, iremos explorar as classificações das lutas por grupos de aproximação e a dinâmica motriz intrínseca a essas categorias de combate. Isso implica que os Jogos de Luta Corporal serão classificados da mesma maneira que as Lutas Corporais em si são, demonstrando a estreita relação entre elas. Essa perspectiva contribui para uma compreensão mais completa, a qual será incorporada ao Artefato Pedagógico utilizado no ensino das Lutas Corporais nas escolas.

2.5 Grupos de aproximações e predominância da ação motora

A sistematização das características das Lutas Corporais e as ações motoras exigidas pelo distanciamento entre os oponentes Breta, Galatti, Scaglia e Paes (2010), surgem como uma possibilidade para um método de ensino das lutas. Nesse sentido, Gomes (2008) enfatiza que a divisão pela distância abrange a maioria das ações motoras comuns às práticas corporais de lutas. Desta forma, a seguir, enfatizaremos as diversas ações motoras elencadas nas lutas, considerando a categorização pelo grupo de distanciamento entre os oponentes.

A categorização por grupos de aproximações é um importante aspecto para a compreensão da lógica interna das lutas, pois permite entender as diferentes distâncias entre jogadores, o que pode auxiliar na resolução do problema exigida pelo combate em cada situação, além de contribuir para a compreensão da ação motora que a distância exige (Breta; Galatti; Scaglia; Paes, 2010; Lopes; Kerr, 2015; Gomes, 2008; Gomes; Barros; Freitas; Darido; Rufino, 2013).

Isso envolve agarre e derrubar para curta distância, tocar o oponente para média distância e uso de armas para longa distância. Essas vivências podem acontecer por intermédio de Jogos de Luta Corporal que proporcionam compreensão dos elementos comuns das lutas, evitando ênfase exagerada na especialização em modalidades específicas através de estratégias de jogos e brincadeiras.

Segundo Rufino e Darido:

O que seria em comum às lutas? Vamos classificá-las pela distância: curta, média e longa. As de curta distância são aquelas que eu tenho contato direto com o oponente, a média eu tenho toque, seja um soco ou para encostar e marcar pontos e a longa tem implementos. A partir dessas distâncias a gente começa a caracterizar os conjuntos: agarre, torção, imobilização, diferentes técnicas, diferentes práticas corporais relacionadas para resolver os problemas e assim por diante (Rufino; Darido, 2015, p.512-513).

Sob essa perspectiva, torna-se viável categorizar as Lutas Corporais em três grandes grupos de aproximação: longa, média e curta distância (Lopes; Kerr, 2015; Gomes, 2008). Ainda no que se refere ao espaço entre os oponentes, acrescenta Gomes:

Curta – “[...] possui um espaço praticamente nulo entre os oponentes [...] para a realização das técnicas [...]”. Média – “[...] seria um espaço moderado que permite a aproximação em situações de ataque entre os oponentes [...]”. Longa distância – “[...] definida pela presença de um implemento, deve haver uma distância maior entre os oponentes para que os mesmos possam manipular de forma adequada esse implemento [...]” (Gomes, 2008, p. 47).

Em síntese, a compreensão da distância como referência é crucial devido ao papel fundamental que desempenha nos Jogos de Luta. Essa abordagem impacta diretamente na construção do Artefato Pedagógico desta pesquisa. Além disso, essa perspectiva facilita a seleção do conteúdo de ensino mais apropriado para o ambiente escolar, assegurando a implementação de práticas pedagógicas que atendam os objetivos de ensino que constam no Artefato Pedagógico.

Acerca das modalidades de **lutas de curta distância**, tais como wrestling, judô e jiu-jitsu, têm como foco principal o agarrar para controlar o oponente. A proximidade nesses combates favorece a execução de ações motoras como puxar, empurrar e imobilizar. É importante que os estudantes em aulas de Educação Física compreendam essas ações motoras específicas das lutas de curta distância, a fim de aprimorar sua capacidade de lidar com os desafios apresentados por esse tipo de confronto.

Os combates de proximidade reduzida, podem ser associados aos “esportes de luta com agarre”, de acordo com a classificação de Espartero (1999), são caracterizados pela proximidade física entre os lutadores. Nesses tipos de lutas, a distância é mínima, o que significa que os lutadores precisam utilizar ações motoras de agarramento, projeção e finalização para alcançar o oponente em movimento.

De acordo com Gomes (2010), as modalidades que se enquadram nesse tipo de luta exigem um conjunto de ações motoras elementares para que os lutadores alcancem os objetivos do combate. Entre as ações fundamentais, destacam-se o lançamento, que tem como finalidade projetar o adversário ao chão, a queda, que consiste em derrubar o oponente e a contenção no solo, que é utilizada para manter o oponente sob controle (Ramirez; Dopico; Iglesias, 2000).

Dentro desse enfoque, é crucial incorporar as ações motoras de desequilíbrio e desestabilização como meios para atingir os objetivos da luta. Essas estratégias revelam-se eficazes não apenas para desestabilizar o oponente, mas também para gerar oportunidades tanto de ataque quanto de defesa ao longo do embate (Henares, 2000).

Outro aspecto a ser observado é o nível de contato contínuo que é uma das características das lutas tipicamente de curta distância, conforme afirmado na obra de Pereira, Carneiro, Reis e Scaglia (2021). Em uma proposta das lutas baseada na pedagogia do jogo, os autores indicam que: “Lutas de Contato Contínuo serão desenvolvidas por intermédio dos jogos de oposição elaborados para ampliar habilidades como: desequilibrar, derrubar, projetar, rolar, cair, agarrar, fixar e excluir” (Pereira; Carneiro; Reis; Scaglia, 2021, p. 83).

Já Gomes, Barros, Freitas, Darido e Rufino (2013) caracteriza o contato direto inerentes a curta distância:

Com relação às ações de curta distância destaca-se que elas possuem pouco espaço entre os oponentes e para a realização das técnicas e alcance dos objetivos da luta é necessário que os praticantes se coloquem em contato direto (contato como um meio para o fim). Como habilidades específicas da curta distância estão ações como segurar, pegar, projetar, rolar, cair, desequilibrar, que demonstram a necessidade do contato direto entre os oponentes e alunos na prática dessas modalidades (Gomes; Barros; Freitas; Darido; Rufino, 2013, p. 313).

O contato corpo a corpo entre os oponentes é mantido por um tempo ininterrupto maior de forma direta nos combates de contato contínuo. Essa característica é o que define essas modalidades de luta, que são marcadas pela presença de contato físico constante entre os lutadores ao longo da luta, sem pausas significativas. Nesses tipos de modalidades, o contato imediato é imprescindível para a realização das ações motoras para alcançar os objetivos do combate.

Em síntese, as lutas de curta distância são modalidades de combate que se caracterizam pela ação motora do agarre e pela proximidade física entre os praticantes. Essas modalidades abrangem ações motrizes fundamentais, como projetar, derrubar, puxar, empurrar, controlar no solo dentre outros, possibilitando atuações como desequilibrar, excluir, controlar e fixar o adversário.

No que corresponde as **lutas de média distância**, a distância média entre os lutadores desempenha um papel fundamental na execução das ações motoras, como observado no boxe, kickboxing e muay thai, nos quais os atletas buscam posições estratégicas. Nas lutas de média distância, a habilidade de controlar intermitentemente a distância entre os jogadores é crucial para atingir os objetivos da luta e evitar os golpes do oponente. Essa distância moderada possibilita o uso de golpes e a aproximação para tocar o adversário em algumas modalidades.

Espartero (1999) desenvolveu o termo "esportes de luta com golpes" que pode se conectar com as ações motoras das lutas de média distância e destaca que podem ser classificadas em três categorias: golpes apenas com as mãos, apenas com as pernas ou a combinação de ambos. Essas diferentes formas de golpear adicionam uma dimensão estratégica às lutas de média distância, pois os lutadores precisam controlar a distância de guarda cuidadosamente para aplicar os golpes em cada momento do confronto.

Assim, a habilidade de ajustar-se prontamente às variações de distância e escolher a ação motora mais apropriada pode ser determinante para o êxito nas lutas de média distância. De acordo com Ramirez, Dopico e Iglesias (2000), as ações motoras fundamentais nessas modalidades envolvem golpes de impacto executados por meio de chutes e socos, destacando-se pela ausência de agarre.

Em outras palavras, não há contato físico prolongado entre os lutadores, mas sim momentos pontuais de percussão que podem causar impacto no oponente. Essa ênfase no golpeamento torna a habilidade de controlar a distância e o tempo dos ataques ainda mais importante para obter sucesso nas lutas de média distância.

Nessa categorização de média distância, ocorre contato intermitente, envolvendo movimentos motores de percussão ou toque, assemelhando-se a instrumentos de percussão que exigem toques rápidos para gerar som. Essa analogia é evidente em esportes como o boxe, em que o lutador atinge o oponente e retorna à posição inicial, como no direto, ou na capoeira, executando um martelo e voltando à posição de ginga.

De acordo com Gomes, Morato, Duarte e Almeida (2010), nas lutas de média distância, o toque ou contato:

A distância média seria um espaço moderado que permite a aproximação em situações de ataque entre os oponentes, pois a intenção e o propósito ofensivo vão determinar a distância entre os lutadores. Os golpes caracterizam o contato e não dependem dele para acontecer como na curta distância (o contato é um fim e não o meio) (Gomes; Morato; Duarte; Almeida, 2010, p. 219).

A adoção do padrão intercalado entre toque e distância é essencial, pois não só assegura a eficácia da execução, mas também proporciona ao lutador a capacidade de ajustar e corrigir constantemente seus movimentos. Através de ações rápidas e intermitentes, comparáveis ao toque em um instrumento musical de percussão, o objeto em questão atinge o alvo com golpes curtos, mantendo uma alternância constante entre momentos de contato e afastamento. Esse padrão resulta na otimização da resolução para esse tipo específico de luta.

No que tange as lutas de **longa distância**, as práticas de Luta Corporal, como as Lamec, abrangem várias categorias, cada uma com suas particularidades e técnicas específicas. Uma dessas categorias é a de longa distância, que se caracteriza pelo uso de implementos para tocar ou percutir o adversário. Essa categoria representada por armas como o sabre de esgrima e o shuriken, que são utilizados em modalidades como a esgrima e o ninjitsu.

Espartero (1999) destaca que o uso de um instrumento é fundamental para a realização da ação de toque, nos esportes de luta intermediada por implemento, uma vez que quase não existe contato corpo a corpo. O emprego de armas permite que o lutador toque no oponente sem se expor a riscos desnecessários. Além disso, a escolha do tipo de arma utilizada pode estar diretamente ligada à estratégia adotada, tornando a seleção do instrumento importante para a resolução do conflito tornado a escolha da arma uma estratégia de luta.

Assim, as modalidades de longa distância possibilitam o contato por meio do uso de instrumentos, como bastão ou espada, por exemplo. Essa separação ampla de espaço entre os oponentes adiciona uma dimensão extra à luta, exigindo estratégias específicas para enfrentar oponentes nessas condições. “Na longa distância há ações como as empunhaduras, habilidades manipulativas e posturas” (Gomes; Barros; Freitas; Darido; Rufino, 2013, p. 314).

Por não implicar em contato direto entre os oponentes, é possível associar as lutas de longa distância com aquelas sem agarre, que dependem de instrumentos para isso (Ramirez; Dopico; Iglesias, 2000). Essas lutas sem agarre, que envolvem o uso de instrumentos, diferenciam-se de outras categorias pelo emprego desses apetrechos para efetuar toques. A habilidade de manusear o instrumento desempenha um papel crucial no alcance dos objetivos da luta, permitindo que o lutador atinja o oponente sem se expor a possibilidades de riscos.

Um exemplo de implemento utilizado em lutas de longa distância é o florete, uma espada leve e flexível, usada em modalidades como a esgrima olímpica. Outro exemplo é a espada utilizada no swordplay, uma arma fixa comum no período medieval, Pereira, Carneiro, Reis e Scaglia (2021) sugerem que esses instrumentos podem ser confeccionados com materiais acessíveis pelos próprios alunos na escola.

Os autores mencionados dividem as lutas ou jogos de lutas de longa distância em duas categorias: instrumentos fixos, que são os jogos de oposição que exigem a manipulação de material para tocar o oponente, e instrumentos móveis, como os shurikens (estrelas ninjas) e arco e flecha, implementos que também podem ser criados pelos alunos (Pereira; Carneiro; Reis; Scaglia, 2021). Em ambos os casos, é essencial que os praticantes dominem o controle da distância e o uso da força para atingir o adversário com precisão.

As Lutas Corporais de longa distância são uma categoria dos Jogos de Luta Corporal, artes marciais, esportes de combate que se diferenciam pelo uso de instrumentos para tocar ou percutir o adversário, tornando-as mais desafiadoras. A concentração é uma habilidade necessária que se evidencia em razão do controle do implemento o tempo todo da luta. Entre as armas mais utilizadas nas lutas de longa distância, destacam-se o sabre de esgrima e o shuriken, que são exemplos de implementos que exigem controle por parte dos praticantes, aumentando o nível de dificuldade dessas modalidades.

Independentemente da distância, a literatura prevê **finalidades diretas e indiretas em relação ao alvo e à meta**. A meta de uma luta é alcançar o alvo, e essa meta pode ser atingida através de objetivos diretos ou indiretos (Nakamoto; Pucineli; Boscollo; Triana; Castro Junior; Salgado; Gomes; Daolio, 2004).

Um exemplo para uma compreensão é a que se refere ao objetivo final em relação ao oponente, o qual é definido pelas regras da luta em questão. Desta forma, é possível discernir se o objetivo final é o próprio adversário (tocar ou segurar) ou se este é um meio para atingir a finalidade da luta, sendo que tais finalidades podem ocorrer independentemente da distância entre os lutadores.

A meta é direta quando se tratando da ação motora de segurar, destacando-se em confrontos nos quais a intenção é agarrar e imobilizar firmemente o oponente, visando a pontuação ou encerramento da disputa, como é comum no jiu-jitsu. Já quando se trata da ação motora do tocar a meta é direta, quando se destaca em confrontos nos quais a intenção é encostar no adversário sendo possível utilizar um implemento, comum na esgrima, por exemplo, para pontuar ou finalizar a disputa.

Quando a meta é indireta vinculada à ação motora de segurar, isso se destaca em confrontos como no sumô, em que o objetivo de segurar é excluir o adversário do espaço de luta. De outra forma, na meta indireta vinculada à ação motora de tocar, exemplificada pelo golpe traumatizante *Harite*⁶ no corpo do oponente para levá-lo ao solo, esse também é um dos objetivos na luta de sumô, pois o percutir foi apenas um meio para fazer o oponente tocar outra parte do corpo além das solas dos pés.

É importante ressaltar que, a fim de expandir as possibilidades de ação, é necessário verificar cada movimento presente em uma disputa corporal. Dessa forma, uma mesma ação pode apresentar mais de uma forma de movimento e várias intenções. Portanto, é crucial explorar cada movimento para entender a distância, o nível de contato e a ação motriz.

Isso, por sua vez, contribui para o desenvolvimento de estratégias de ensino e aprendizagem que respeitem tanto a identidade das Lutas Corporais e as características inerentes ao ambiente escolar, em consonância com a legislação educacional e o projeto pedagógico da escola. Além disso, favorece o aprimoramento de habilidades e enriquece a compreensão abrangente das características comuns às diversas modalidades de luta.

⁶ *Harite*: ataque com as mãos direcionado geralmente ao rosto do oponente, assemelhando-se a um tapa na face.

Quadro 01 – Quadro Resumo

TIPO DE LUTA	DISTÂNCIA	FINALIDADE	NÍVEL DE CONTATO	AÇÃO MOTORA
-COM AGARRE: EX: JUDÔ JIU JITSU SUMO	-CURTA	-META DIRETA/ INDIRETA: Depende da regra	-CONTÍNUO	-AGARRAR -EMPURRAR -PROJETAR -IMOBILIZAR -ROLAMENTOS -QUEDAS -IMOBILIZAÇÕES -ALAVANCAS
-COM GOLPES/ EX: TAEKWON DO BOXE MUAY THAI	-MÉDIA	-META DIRETA /INDIRETA: DEPENDE DA REGRA	-INTERMITENTE	-PERCUTIR -TOCAR -GOLPES COM: JOELHO CANELAS SOCOS CHUTES JOELHADAS BLOQUEIOS ESQUIVAS
-SEM AGARRE /IMPLEMEN TO/FIXO/ MÓVEL EX: ESGRIMA KENDO LAIDO KENJUTSU KALI FILIPINO	-LONGA	-META DIRETA/INDIR ETA DEPENDE DA REGRA	INTERMEDIADO	-TOQUE UTILIZA INSTRUMENTOS COMO ESPADAS BASTÕES LANÇAS NUNCHAKUS ETC TOCAR ESTOCAR EMPUNHAR CORTAR

Fonte: Adaptado a partir de (Olivier, 2000; Gomes, 2008; Santos, 2012; Moura et al,2017; Pereira; Carneiro; Reis; Scaglia, 2021).

O quadro apresentado acima atua como um resumo das possíveis categorizações relacionadas às lutas, adicionalmente, a organização do quadro investiga a ação motriz principal, como o toque ou agarre (Pereira; Carneiro; Reis; Scaglia, 2021). Por meio dessas informações, busca-se proporcionar uma compreensão das diversas dinâmicas inerentes às interações situacionais presentes em várias modalidades de lutas.

Por fim, é possível verificar no quadro a discussão sobre a finalidade em relação ao oponente, ou seja, se é direta ou indireta, ressaltando que essas finalidades são definidas pelas regras estabelecidas nos Jogos de Luta Corporal, lutas ou combate. Dessa forma, o quadro oferece uma visão das variáveis envolvidas nessas práticas, proporcionando um panorama completo para melhor compreensão das complexidades inerentes aos diversos tipos de luta.

Assim, ao considerar que os Jogos de Luta Corporal compartilham características fundamentais com as Lutas Corporais, nossa análise das classificações das lutas, seja por tipo ou grupos de aproximação e da dinâmica motora inerente a essas distâncias, sugere uma similaridade na classificação dos Jogos de Luta Corporal com as divisões das próprias lutas. Destaca-se, assim, a estreita interconexão entre esses domínios. Essa abordagem possibilita uma compreensão das complexidades envolvidas nesses temas, estabelecendo, por conseguinte, a base teórica do Artefato Pedagógico.

2.6 Aspectos Didáticos da Educação Física Aplicadas ao Ensino dos Jogos de Luta Corporal

Apresentaremos alguns princípios didáticos da Educação Física, buscando estabelecer uma conexão transferível para o ensino dos Jogos de Luta Corporal propostos no Artefato Pedagógico da intervenção prática da pesquisa. Considerando que os princípios condicionais das Lutas Corporais emergem da dinâmica do jogo, sem seguir uma linearidade estrita, destaca-se que esses conceitos não necessitam obedecer a uma divisão rígida, podendo ser adaptados de acordo com a dinâmica das aulas.

O movimento, que teve como inspiração os modelos pedagógicos de ensino dos esportes, como o Teaching Games for Understand (TGfU), começou na Inglaterra na década de 1960 com seu auge no Canadá (Bunker; Thorpe, 1986). A renovação pedagógica nos esportes, surgiu como uma resposta à busca por abordagens no ensino de esportes coletivos, que fossem capazes de superar os métodos tradicionais e na compreensão da lógica intrínseca às práticas esportivas (Costa; Nascimento, 2008).

De acordo com Kozub e Kozub (2002) os princípios metodológicos do TGfU, se caracterizam pela utilização de estratégias de jogos reduzidos. Isso significa simplificar as regras, reduzir o número de participantes e o tempo de jogo, abreviando a profundidade sistemática da lógica do jogo sem alterar suas características fundamentais, mantendo os princípios condicionais da modalidade.

De acordo com Bayer (1994) os JDC apresentam em sua organização partes em comuns que podem ser compartilhadas com outras categorias. De maneira semelhante, Leonardo, Scaglia e Revertido (2009) identificam esses elementos comuns como pertencentes a famílias de jogos. Esses modelos têm o potencial de favorecer a compreensão dos componentes compartilhados, também, para o ensino das Lutas Corporais.

Dessa forma o ensino baseado em métodos tradicionais, que se concentra na repetição técnica dos movimentos, não promove uma aprendizagem significativa. Em contrapartida, o ensino por meio de jogos reduzidos, que simplifica as regras e mantém os princípios compartilhados, permite uma melhor compreensão do contexto do jogo. O ensino baseado no jogo, com uma abordagem lúdica, é considerado mais efetivo para o aprendizado (Kozub; Kozub, 2004).

De acordo com Moura *et al.* (2017), a produção científica sobre o ensino das lutas, embora ainda limitada, destaca a importância da organização sistemática do conteúdo. Para garantir um ensino mais eficiente, sugere-se o uso de categorias que se baseiam em características comuns das lutas, em vez de enfatizar modalidades específicas, por intermédio de jogos reduzidos, o que pode favorecer o ensino pelos professores e aprendizado dos alunos.

Além disso, Batista e Moura (2019), observaram o princípio da transferência de habilidades, enfatizando que essa não se dá de forma automática, isto é, não é garantido que uma habilidade desenvolvida em uma prática corporal será transferida para outra. Para que haja transferência, é crucial que haja semelhanças, cognitivas e motoras entre elas, sendo possível verificar semelhanças perceptivas entre diversas modalidades de lutas.

Dessa forma, torna-se imprescindível promover adaptações pedagógicas do conteúdo de lutas, a fim de facilitar a compreensão dos alunos. Essas adaptações correspondem ao conceito de Transposição Didática⁷ (Chevallard, 1985). É importante destacar que, independentemente do conteúdo abordado, há sempre um objetivo interno que exige a compreensão dos estudantes, a fim de que a prática se torne significativa (Batista; Moura, 2019).

⁷ Conceito que surgiu dentro da matemática, mas foi adotado para o ensino da Educação Física escolar.

Praticar futsal pode permitir que uma criança adquira habilidades valiosas, como corrida, controle de bola e chute, que podem ser aplicadas em diferentes atividades, incluindo basquete. Da mesma forma, ao praticar ginástica, um aluno pode aprimorar habilidades essenciais, como equilíbrio, flexibilidade e coordenação, que podem ser transferidas para outras práticas corporais como a capoeira.

A compreensão dos princípios condicionais das Lutas Corporais é essencial para o professor de Educação Física, já que esses são compartilhados por todas as modalidades de luta e são distintos em relação a outras práticas corporais. É por meio do entendimento desses elementos que o professor poderá conduzir as aulas de lutas de forma coerente e eficaz, garantindo que os alunos compreendam e apliquem os princípios em diferentes situações.

Para que ocorra um ensino significativo, não é suficiente reproduzir técnicas de forma descontextualizada ou simplesmente adaptar o ensino a jogos reduzidos, segundo Kunz (1994):

[...] não é apenas a transformação prática do esporte que deve acontecer, de uma prática exigente para uma prática menos exigente em relação ao outro - o que acontece também na busca de alternativas para introduzir ou iniciar melhor o aluno em alguma modalidade - mas, principalmente, a compreensão das possibilidades de alteração do SENTIDO dos esportes. Esta transformação requer o elemento reflexivo no trabalho pedagógico (Kunz, 1994, p.120).

Ao tratar pedagogicamente o conteúdo das lutas, é comum ajustar as atividades para que estejam em consonância com os objetivos da escola. No entanto, é importante evitar que esse processo descaracterize as particularidades das lutas assegurando que o método de ensino por meio de jogos conserve integralmente os elementos essenciais que são compartilhados entre as distintas formas de combate. Para isso, é necessário a compreensão sistemática dos elementos que constituem as lutas, a fim de garantir um ensino que preserve suas características específicas.

Não é suficiente, por exemplo, simplesmente adaptar uma atividade de Luta Corporal para um jogo de percurso funcional em que o objetivo seja fazer a criança pular uma barreira, imitar um gesto técnico de luta e, no final, segurar uma foto de um artista marcial famoso. Os jogos devem preservar as características inerentes às lutas, tais como o contato intencional, a identificação de um alvo oponente, a imprevisibilidade, a integração entre ataque e defesa, e o respeito às regras.

Já, a Praxiologia Motriz no ensino das Lutas Corporais concentra-se na compreensão da lógica interna e na classificação das ações motoras por meio do Sistema CAI, (Bortoleto; Ribas; Saraví, 2020). Nas lutas a interação com o adversário é sociomotriz e o ambiente exerce pouca influência. Parlebas (2001) destaca a importância dos modelos fundamentais na lógica interna,

e os "universais ludomotores" exemplificam ações como a contracomunicação nas ações de oposição entre os participantes do jogo.

Em uma proposta inovadora para o ensino das Lutas por meio de jogos, a obra de Pereira, Carneiro, Reis e Scaglia (2020) introduz o conceito de "Rizoma das Lutas/Artes Marciais". Esse conceito é tomado emprestado da botânica, no qual um caule pode dar origem a diversas raízes. Nessa analogia, as múltiplas ramificações representam, além das diversas modalidades das Lutas Corporais, suas inúmeras questões intrínsecas, que interagem entre si:

A metáfora do Rizoma consiste em uma estrutura formada por uma miríade de pequenas raízes emaranhadas em meio a pequenos bulbos armazenativos, nos quais podemos colocar em questão a relação intrínseca entre as várias modalidades de combate (Pereira; Carneiro; Reis; Scaglia, 2021, p. 53).

Assim, o conceito de Rizoma, está realçando as suas características de abertura, interconexão, fusão de influências culturais e formação de singularidades, sem comprometer a integridade da identidade das lutas. Além disso, amplia as possibilidades de acesso ao fenômeno, seja por meio de videogames, personagens de mangá, para adentrar no universo das lutas, formando uma ampla rede, não linear, de ingresso.

Esses aspectos didáticos relacionados à Educação Física representam um avanço teórico significativo, pois possibilitam a compreensão de que os jogos podem ser simplificados e adaptados, preservando as estruturas fundamentais, a lógica interna das práticas corporais, possíveis de serem utilizados no ensino das Lutas Corporais no contexto escolar. Proporcionando uma melhor integração entre as diferentes perspectivas e facilitando a criação de estratégias que favoreçam a compreensão da lógica interna envolvida nas Lutas Corporais.

Assim, o Artefato Pedagógico adota a estratégia de empregar jogos reduzidos, mantendo sua identidade como Luta Corporal e preservando os elementos comuns compartilhados em diversas modalidades. Esse trato pedagógico visa torná-lo uma ferramenta valiosa, capaz de contribuir significativamente para a introdução e esclarecimento das Lutas Corporais como prática tanto corporal quanto social.

2.7 Dos Princípios Condicionais aos Gestos Técnicos das Lutas Corporais

Ao iniciar com uma modalidade específica e gestos técnicos particulares, o aluno pode perder a chance de explorar outros aspectos das Lutas Corporais. Quanto mais estreito o foco, mais afastado dos elementos compartilhados entre as modalidades pode ficar. O Artefato

Pedagógico constitui uma maneira de introduzir os alunos à compreensão de situações táticas nos jogos, antes mesmo de versar sobre a técnica.

A técnica não é rejeitada nesta proposta, no entanto em um contexto de iniciação, é fundamental proporcionar aos alunos vivências significativas dos elementos compartilhados. O foco excessivo nas dimensões técnicas pode ocultar outras facetas do conhecimento que se revela importância. Apesar disso, é crucial considerar a aquisição das habilidades técnicas, mesmo que a avaliação não se concentre primordialmente no alto rendimento (Darido, 2005). Todavia, o estudante deve antes compreender a lógica interna do fenômeno das Lutas Corporais.

Partindo desse contexto, Daolio (2002), apresentou o modelo pendular, inspirado nos princípios operacionais dos esportes coletivos (Bayer, 1994). Este serviu de estímulo, juntamente com os princípios condicionais das lutas Gomes (2014), para investigar a progressão dos elementos em comuns antes a especialização. De forma analógica neste presente trabalho, as comparações foram designadas como Modelo Pendular do Ensino de Luta Corporal.

Nessa abordagem, o eixo superior central é demarcado pelos princípios condicionais e pela lógica interna, enquanto nas extremidades encontram-se os gestos técnicos específicos de cada modalidade. Entre esses dois pontos de referências, encontram-se as lutas categorizadas pelas curtas, médias e longas distâncias, o que no modelo original de Daolio (2002) chama de “regra de ação” aqui seriam os grupos de aproximações. Essa representação gráfica ajuda a visualizar a interconexão entre os elementos essenciais que compõem a complexidade das Lutas Corporais.

Utilizando a ação de um pêndulo como ponto de referência, podemos notar que, ao considerarmos a lógica interna e os princípios inerentes às lutas como base deste, em relação às classificações pela distância, o deslocamento entre eles se manifestam de maneira sutil, quase imperceptível, assemelhando-se à oscilação mínima do pêndulo. Nesse contexto, a classificação das lutas com base na distância não envolve variações drásticas, mas sim nuances que podem passar despercebidas à primeira vista.

Em seguida, ao considerarmos as modalidades específicas e os gestos técnicos característicos das modalidades específicas, em relação à base fundamental da lógica interna e dos princípios condicionais, emerge uma notável disparidade. O distanciamento se torna evidente, refletindo a diversidade de abordagens e estratégias que distinguem as modalidades e os gestos técnicos que as definem.

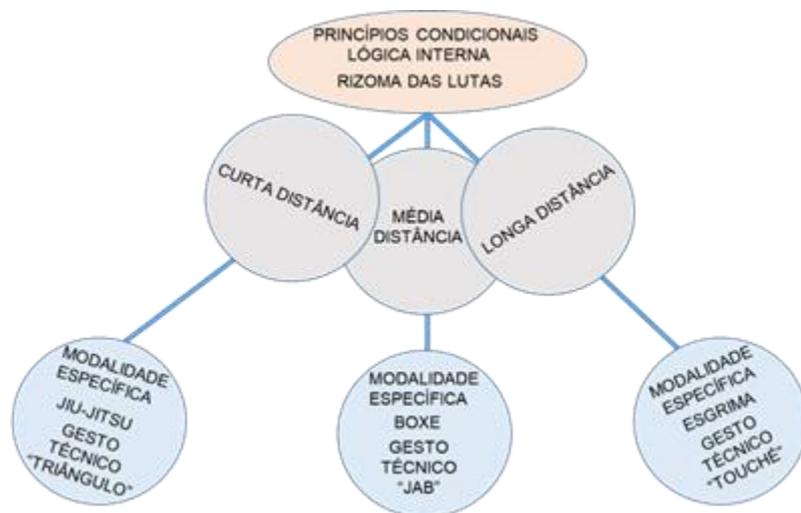
Os princípios condicionais Gomes (2008) desempenham um papel fundamental na compreensão da prática das Lutas Corporais, começando a partir de um ponto comum, ou seja,

a fase de iniciação, para posteriormente progredir na assimilação dos gestos técnicos específicos de cada modalidade. Por essa razão, no processo de iniciação às lutas, é categórico enfatizar a importância de uma abordagem que leve a uma compreensão integral do fenômeno usando a metáfora do pêndulo como a raiz de todo o conjunto.

Ao estabelecer essa base, é possível avançar em direção às características mais específicas de cada modalidade, de acordo com o interesse do aluno. Essa abordagem facilita a progressão no aprendizado, permitindo que o aluno enfrente os desafios do jogo por meio de seus gestos motores e até mesmo desenvolva novos movimentos (Paes, 2006).

Aqui está apresentada a ilustração do modelo pendular das Lutas Corporais, que emerge como uma síntese dos componentes discutidos neste capítulo. Esta representação oferece de maneira concisa a abordagem de ensino que propõe uma introdução inicial aos elementos compartilhados entre diferentes modalidades de luta, principal objetivo dos conteúdos deste tema, seguida por um progressivo avanço, para só então adentrar nas particularidades específicas.

Figura 02- Modelo Pendular do Ensino de Luta Corporal



Fonte: Adaptado de Daolio (2002)

Embora os elementos apresentados possam contribuir para a aprendizagem de uma modalidade marcial específica, o foco do estudo não está em instruir sobre uma luta em particular. O objetivo é oferecer uma compreensão ampla dos princípios e conceitos gerais das Lamec por meio de atividades lúdicas que envolvem Jogos de Luta Corporal. Dessa forma, os alunos podem aplicar esses conhecimentos em diversas modalidades ou utilizar esse

entendimento, caso for de seu interesse, para tomar decisões sobre qual modalidade desejam aprender no futuro.

A análise de terminologias, princípios condicionais, classificações, distância, finalidade, aspectos didáticos e o modelo pendular serviram de base para a concepção do Artefato Pedagógico nesta pesquisa que incorpora os Jogos de Luta Corporal como tema principal, visando preservar as características comuns dessas práticas. Sua finalidade é facilitar a transferência de elementos compartilhados entre diferentes modalidades de lutas por meio de jogos.

Além do mais, o referido Artefato é útil para professores que têm dúvidas sobre como organizar o conteúdo ou acreditam que precisam ser especialistas em lutas específicas. A pesquisa argumenta que o professor não precisa ser especialista em uma modalidade específica, mas deve entender os elementos comuns e os princípios condicionais que unem diferentes formas de luta, sem se fixar em modalidades específicas. Isso se deve à ênfase nos Jogos de Luta Corporal que compartilham elementos comuns em diversas práticas de Luta Corporal.

3. DESENVOLVIMENTO

Durante a etapa de desenvolvimento, que também inclui a escolha da metodologia científica para a dissertação baseada no Design Educacional, são definidos os parâmetros da pesquisa, como os participantes, o local, aspectos éticos, instrumentos, bem como a coleta e análise dos dados.

Simultaneamente, desenvolve-se o processo de criação do Artefato Pedagógico que envolve um planejamento colaborativo chamado de estudo conjunto/mentoria para a criação de uma unidade didática de intervenção pedagógica (UDIP) do ensino das lutas.

3.1 Metodologia

O estudo adotou uma pesquisa qualitativa para compreender o fenômeno conforme Thomas e Nelson (2002) e também incorporou uma abordagem científico-educacional, levando à escolha de uma metodologia voltada para a criação de um Artefato ou produto educacional destinado ao ensino das Lutas Corporais na escola. A fundamentação epistemológica baseou-se na abordagem do Design Educacional, de natureza qualitativa, utilizando uma práxis pedagógica com uma perspectiva intervencionista, que envolveu tanto o planejamento quanto o desenvolvimento de produtos educacionais (Mattar, 2014). Essa abordagem garante a

fundamentação científica e a perspectiva educacional, ao mesmo tempo que possibilita a aplicabilidade prática deste trabalho, por meio da elaboração de uma unidade didática interventiva pedagógica.

No campo educacional, o objetivo central é a produção de conhecimento e a resolução de problemas por meio de uma pesquisa que reconhece a complexidade dos elementos em análise (Barab; Squire, 2004). Além disso, o modelo de pesquisa foi selecionado devido ao seu apreço pelo envolvimento de todos os participantes envolvidos na pesquisa. Quando todos os participantes se engajam, eles se tornam parte integrante da investigação (Wang; Hannafin, 2005).

A aplicação da teoria na sala de aula nem sempre resolve os desafios práticos. Nesse contexto, John Dewey (1933), destacou a importância da integração entre teoria e prática na educação, vendo os professores como criadores de conhecimento. Isso implica na criação de conhecimento prático ligado aos problemas da sala de aula, permitindo a análise de desafios e a formulação de intervenções que combinem aspectos práticos e teóricos.

Atualmente, os termos Design Instrucional e Design Educacional são empregados de forma intercambiável (Andrade; Santos, 2020). Representando uma abordagem sistemática que abrange o planejamento, desenvolvimento e implementação de estratégias e recursos educacionais em ambientes de ensino, com o objetivo de aprimorar a experiência de aprendizagem (Filatro, 2008).

Portanto, para atender aos requisitos do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), é necessário apresentar não apenas a dissertação, mas também um produto educacional. Esse produto é o Artefato Pedagógico da pesquisa que tomará a forma de uma unidade didática, sendo desenvolvido com o auxílio da abordagem do Design Educacional, utilizando a ferramenta EDDIE.

Esta ferramenta é adotada para o desenvolvimento do Design Educacional, o modelo de desenho ADDIE, Filatro (2008), abrangendo cinco fases distintas: Análise, Design, Desenvolvimento, Avaliação e Implementação. Enquanto as etapas de análise, design e desenvolvimento são incorporadas aos princípios teóricos, a implementação e avaliação estão diretamente relacionadas à concretização efetiva do Artefato Pedagógico.

O percurso investigativo da pesquisa se apresenta no presente projeto da seguinte forma: O Capítulo 1, Análise, envolve uma análise contextual através de uma revisão da literatura. No Capítulo 2, Design, são estabelecidos os fundamentos teórico-didáticos para embasar o desenvolvimento do Artefato Pedagógico. O Capítulo 3, Desenvolvimento, concentra-se na elaboração do projeto e na criação do Artefato Pedagógico, além de abordar a metodologia da

pesquisa. No Capítulo 4, Implementação, a aplicação prática do Artefato Pedagógico é conduzida, coletando os dados, levando em consideração os aspectos éticos e os instrumentos utilizados. O Capítulo 5, intitulado Avaliação, analisa e interpreta os dados coletados, fornecendo uma avaliação crítica. Além de apresentar as considerações finais que sintetizam o percurso investigativo, este capítulo apresenta o Artefato aprimorado, chamado *Re-design*. Ele destaca os principais fenômenos de melhoria observados durante o processo de intervenção e explora a possibilidade de generalizar essa abordagem para uma solução educativa do ensino das Lutas Corporais.

3.2 Participantes

A pesquisa abrangeu os estudantes matriculados no quinto ano da turma B da escola classe Aguilhada, totalizando 14 alunos, distribuídos entre 6 alunas e 8 alunos, conforme a lista de matrículas, com idades variando de 10 a 14 anos. Além disso, a escolha desses participantes foi guiada pelas diretrizes legais, alinhando-se às orientações da BNCC (2018) que recomenda as lutas a partir do terceiro ano, bem como às diretrizes locais do Distrito Federal, que preconizam a seleção das lutas a partir do quarto e quinto ano.

Os estudantes envolvidos no projeto assinaram o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido - TALE, manifestando ciência sobre a natureza facultativa de sua participação e a possibilidade de desistência a qualquer momento. Adicionalmente, entregou-se aos responsáveis o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), devidamente assinado pelos pais ou responsáveis dos estudantes (Brasil, 2011).

Esses documentos, devidamente assinados tanto pelos alunos quanto por seus responsáveis legais, não apenas incorporam informações padrões, mas também abrangem a autorização formal para o uso de imagens. Cabe salientar que a divulgação por parte de terceiros está estritamente atrelada ao consentimento explícito da pessoa, em total consonância com as normativas brasileiras (Brasil, 2011).

Embora a condução da implementação do Artefato Pedagógico tenha sido realizada pelo professor-pesquisador, os professores titulares da turma, tanto o de pedagogia quanto o de Educação Física, foram incluídos como participantes. Isso se deu devido ao apoio fornecido e à disponibilidade para a aplicação nas respectivas aulas. Esses professores também formalizaram sua participação ao assinarem o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE.

3.3 Local onde a Pesquisa foi realizada

A pesquisa ocorreu na escola classe Aguilhada, uma escola do campo, localizada na BR 251, Rodovia Brasília/Unaí, entrada no km 32, CEP:71693-994, zona rural da cidade de São Sebastião-DF, vinculada à rede pública de ensino do Distrito Federal. Criada em 1998, a escola atende séries iniciais do ensino fundamental e duas turmas de educação infantil, totalizando 185 estudantes em dez turmas (Distrito Federal, 2023).

Em relação à infraestrutura da unidade escolar, onde o Artefato Pedagógico foi aplicado, destaca-se a presença de um pequeno depósito para armazenar materiais, como tatames. Além disso, há uma quadra poliesportiva descoberta, um modesto pátio e salas de aula que também foram utilizadas para a aplicação do Artefato Pedagógico, também descrito no projeto político pedagógico da escola (PPP) (Distrito Federal, 2023).

A escola atende a uma população de estudantes oriundos de um contexto familiar de baixa renda na zona rural, majoritariamente filhos de assalariados urbanos. Muitas residências estão em assentamentos a até 35 km da escola, refletindo uma diversidade sociocultural, com assalariados rurais, posseiros, acampados, assentados, entre outros. Essa variedade engloba diferentes gerações, etnias, gêneros e crenças, com distintos modos de vida, de luta, trabalho e organização na área rural, evidenciando uma rica diversidade sociocultural (Distrito Federal, 2023).

A realidade social exerce uma influência marcante no desempenho e comportamento dos estudantes, sobretudo nas crianças, devido às complexidades emocionais que podem se manifestar em seu contexto. É notável que muitos pais enfrentam desafios relacionados à baixa alfabetização, constituindo-se como mais um obstáculo para oferecer suporte efetivo ao trabalho do professor e para o desenvolvimento acadêmico dos alunos (Distrito Federal, 2023).

Além das experiências acadêmicas, a escola se esforça para proporcionar vivências culturais aos estudantes, organizando passeios pedagógicos sempre que possível. Durante essas excursões, os alunos têm a chance de vivenciar novas experiências, ampliar seus conhecimentos culturais e aplicar, de maneira dinâmica, os conteúdos abordados em sala de aula (Distrito Federal, 2023).

O reconhecimento da comunidade escolar desempenha um papel fundamental na abordagem pedagógica das Lutas Corporais, especialmente ao considerar a origem da região administrativa de São Sebastião, inicialmente habitada por famílias em condições precárias. Isso evidencia a vulnerabilidade social da área, onde são travadas diversas lutas em um sentido

mais amplo, envolvendo direitos, moradia, educação e dignidade. Todas essas características estão descritas no PPP⁸ da Unidade de Ensino (Distrito Federal, 2023).

Com frequência, as oportunidades de explorar o conhecimento sistematizado ao longo do tempo pela humanidade, incluindo as Lutas Corporais, são desconsideradas. Isso ressalta a importância vital de proporcionar uma educação de alta qualidade a essa população, reconhecendo as Lutas Corporais como parte integrante do currículo. Essa abordagem não só enriquece a experiência educacional, mas também fomenta uma compreensão mais abrangente e inclusiva das diversas formas de expressão presentes na cultura e história não só dessas comunidades, mas do mundo.

3.4 Aspectos éticos, Instrumentos, Coleta e análise dos dados

Aspectos Éticos

- Aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília - UNB (CAAE: 58613722.0.0000.0030, parecer 5.590.999).
- Autorização de Pesquisa **memo.**, nº 179/2023-SEEDF/EAPE/DITED/GITEAD.
- Autorização da UE.
- Termo de Consentimento Livre e Esclarecido-TCLE- as crianças.
- Termo de Assentimento Livre e Esclarecido- TALE- aos responsáveis.

Instrumentos

Os instrumentos utilizados para coleta de dados foram o diário de classe do professor regente, o diário de campo do professor-pesquisador, os recursos audiovisuais para registro das aulas, observação participante e entrevistas.

- Diário de Classe do professor regente
- Diário de Campo do professor pesquisador
- Recursos Áudio-Visuais
- Observação Participante

⁸ O Projeto Político-Pedagógico (PPP) é o documento norteador de uma escola, conferindo a ela uma identidade própria, com suas demandas, prioridades e planos para o desenvolvimento do ensino.

O diário de classe do professor titular foi empregado para avaliar a frequência dos alunos, uma vez que foram analisados somente aqueles que participaram de pelo menos uma aula do processo de implementação do Artefato Pedagógico.

O diário de campo teve o propósito de registrar as intervenções necessárias e eventuais ajustes nas atividades propostas no Artefato Pedagógico, bem como acompanhar a participação e envolvimento dos alunos ao longo de todo o processo de implementação. Além disso, foram registradas as ocorrências imprevistas na coleta de dados, tais como situações meteorológicas, redução do tempo de aula em decorrência da organização da escola bem com outras eventuais situações.

As imagens das aulas foram gravadas em sua íntegra para registro da rotina e das ações dos estudantes em cada momento totalizando uma média de seis horas de filmagens. Foi utilizado um aparelho celular em um suporte fixo na diagonal da sala de aula, assim como dois microfones de lapela de modo que as atividades realizadas por todos os estudantes e o som ambiente fossem registrados. As interações captadas de imagens e vídeos foram registradas na íntegra no Diário de Campo.

Coleta e Análise de dados

A análise dos dados coletados utilizou a triangulação dos instrumentos, apresentando os resultados por meio de um relato de experiência qualitativa. Esse relato buscou narrar o progresso da aplicação, abordando reflexões baseadas na vivência prática profissional em situações reais em sala de aula, relevantes em pesquisas científicas (Cavalcante; Lima, 2012; Bauer; Gaskel, 2012).

Para monitorar o processo, adotou-se a observação participante de acordo com Gil (2002), com o professor-pesquisador participando ativamente do conhecimento real com os estudantes do quinto ano do ensino fundamental em uma unidade de ensino na periferia do DF, caracterizada como escola do campo, com famílias dos alunos em situação socioeconômica desfavorecida (Distrito Federal, 2023). Nessa circunstância, o professor integrou-se ao grupo de alunos, interagiu com eles e fez registros das situações no espaço e tempo escolar determinado.

A aplicação do Artefato Pedagógico ocorreu entre os dias 8 de novembro a 13 de dezembro de 2023, com intervenções pedagógicas duas vezes por semana, ao longo de mais de um mês. As anotações diárias foram registradas a partir de capturas de vídeos e imagens das aulas, apresentadas sob a forma de relato de experiência. Com o intuito de descrever

reflexivamente as situações ocorridas em sala, as análises são organizadas pelos dias de intervenção, denominados momentos, abordando ocorrências e possíveis desafios de aplicação nos dias planejados.

3.5 Estudo Conjunto/Mentoria

Depois de determinar o local e o público-alvo para as intervenções, iniciou-se a análise e o planejamento das ações, elaborados com base em sequências de estudos adaptadas à realidade da instituição de ensino. Como forma de estratégia antes da aplicação do Artefato Pedagógico com intuito de proporcionar aos estudantes um acesso de qualidade aos conteúdos inerentes das Lutas Corporais por meio de Jogos de Luta Corporal.

O estudo conjunto/mentoria coletiva ocorreu no âmbito do grupo de pesquisa de orientação pedagógica em Educação Física na UnB, formado por professores da rede pública de ensino e sob supervisão do orientador da presente pesquisa. Durante esses encontros, o orientador compartilhou diretrizes relacionadas à elaboração de unidades didáticas, explorando assuntos comuns ligados à pedagogia do esporte e a pesquisas metodológicas, além de outros temas relevantes.

O professor-pesquisador foi incumbido de fornecer referências para o ensino das lutas no ambiente escolar, a serem discutidas no grupo. Durante a mentoria, foram abordadas as bases para a criação de um Artefato Pedagógico em formato de UDIP, fundamentado nos princípios teóricos de categorização de jogos de luta Corporal. Esse enfoque incluiu abordagens de aproximação e princípios condicionais (Gomes, 2008; Rufino; Darido, 2015; Pereira; Reis; Carneiro; Scaglia, 2021). Esses fundamentos foram influenciados pela pedagogia de esportes coletivos e pela escola espanhola, desempenhando um papel crucial na implementação dos jogos.

Quadro 2 – Cronograma de estudo conjunto

Tema de estudos	Bibliografia
Bloco de estudos I	Problemáticas
Problemáticas	(Carreira,2005; Ferreira, 2005; Nascimento e Almeida, 2007; Rufino;Darido ,2015; Hegel; González; Borges, 2018;Rosário; Darido, 2005; Almeida; Rodrigues ,2023; Beatriz Alencar, 2023 ; Reid; Croucher, 2010); Soares et al.,1992; Nascimento, 2008).
Bloco de estudos II	Análise Contextual
Origem	(Antunes,2016; Boas, 2018; Breda et al., 2010; Caillois, 1990; Huizinga, 2004; Marinho, 1980; Olivier, 2000); Paiva, 2021; Ramos, 1982; Soares et al.,2009; Virgílio, 1994).

Percurso da E.F e Legislação	(Betti, 2009; Brasil, 1996; Brasil, 1998; Brasil, 2017; CONFEF, 2018; Darido; Souza Júnior, 2007; González; Schwengber, 2012; Hegele; Gonzales; Borges, 2018; Lise; Lopez-Gil; Cavichioli, 2022; Moura; Soares, 2012; Neto, 2012; PECM, 2019; SEEDF, 2014; SEEDF, 2018; Soares et al.,1992).
Luta com tema da EF	(Ayoub, 2005; Rufino; Darido, 2015; Resende; Soares, 1996; Vasques; Beltrão ,2013; Soares et al.,1992).
Antecedentes Pedagógicos	(Olivier, 2000; Almeida, 2012; Castarlenas, 1990; Columá; Chaves, 2017); Soares; Reis; Carneiro, 2022; Junior; Ferreira, 1999; Rufino; Darido, 2015; Rufino; Darido, 2017).
Bloco de Estudos III	Design
Luta	(Bechara, 2004; Brasil MEC, 1997; Darido; Rufino, 2011); Gomes ,2008; Gomes et al, (2013) - referindo-se a Mazzei (2006 apud GOMES et al, 2013); Lançanova ,2006; Luft, 2000; Mazzei (2006 apud GOMES et al, 2013); Paiva, 2015; Pucinelli ,2004; Rezende; Chan-Vianna, 2021).
Artes-Marciais	(Correia; Franchini, 2010; Drigo, 2020; Gomes, 2023; Lançanova, 2006); Reid; Croucher, 2010; Rezende; Chan-Vianna, 2021; Ratti; Westbrook, 2006; Rufino; Darido, 2013; Ruggiu, 1998; Santos, 2012).
Esportes de Combate	(Betti, 1991; BNCC, 2017); Gomes et al.,2010; Martins; Kanashiro, 2010; Nascimento; Almeida, 2007; Pimenta; Marchi Júnior, 2007; Rufino; Darido, 2009).
Brigas	(Brasil, 1940); OMS, 2002; Rufino, 2018).
Jogos de Luta Corporal	(Amador, 1995; Brougère, 2002; Caillois, 1990; Cartaxo, 2013; Castarlenas,1990 apud Espartero; Gutiérrez, 2004; Daolio,1998; Fabiani, Scaglia e Almeida , 2016; Freire, 2005; Henares, 2000; Huizinga, 2004; Moura et al.,2017; Oliveira; Santos, 2006; Olivier, 2000; OMS, 2002; Rufino; Darido, 2012; Rufino; Darido ,2015; Santos,2012).
Princípios Condicionais	(Alves, 2001; Bayer,1994; Dopico; Iglesias, 2000; Espartero, 1999; Garganta, 1995; Gomes, 2008; Gomes, 2010; Henares, 2000; Nakamoto et al.,2004; Nitobe, 2005; Olivier, 2000; Pucinelli, 2004; Ramirez; Dopico; Iglesias, 2000; Reverdito, 2011; Rodrigues et al., 2017; Rufino; Darido, 2015).
Classificação	(Gomes, 2023; Espartero,1999; Olivier, 2000; Ramirez; Dopico; Iglesias, 2000; Henares, 2000); Oliveira, 2009 ;Figueiredo, 1998; Gomes, 2023; Bayer, 1994; Garganta, 1995 ;Nakamoto et al., 2004).
Grupo de aproximação	(Breta et al.,2010; Espartero,1999; Gomes, 2008; Gomes, 2010; Gomes, 2013; Henares, 2000; Lopes; Kerr, 2015; Nakamoto et al.,2004; Pereira,Carneiro, Reis, Scaglia, 2021; Ramirez; Dopico; Iglesias, 2000).
Aspectos Didáticos da EF	(Bayer, 1994; Bortoletto; Ribas; Saraví, 2020; Bunker; Thorpe, 1986; Batista; Moura, 2019; Chevallard, 1985; Costa; Nascimento, 2008; Kozub; Kozub,2002; Kunz, 1994; Leonardo et al., 2009; Moura et al., 2017; Parlebas, 2001; Pereira et al. (2020).
Do geral para as técnicas	(Bayer, 1994 ;Daolio, 2002; Darido, 2005; Gomes, 2008; Gomes, 2014; Paes, 2006).
Bloco de estudos IV	Desenvolvimento
Metodologia de pesquisa	(Mattar, 2014; Barab; Squire, 2004; Wang; Hannafin, 2005; Dewey, 1933; Andrade; Santos, 2020; Filatro, 2008).
Local	(Distrito Federal,2023).
Participantes	(Brasil, 2011).

Fonte: Elaborado pelo autor

Assim, os blocos de estudo foram conduzidos por meio da colaboração e estudo conjunto durante as consultas a livros, teses, dissertações, artigos, sites e outras produções acadêmicas, ocorrendo no contexto do grupo de estudos desta pesquisa.

O Bloco de Estudos I: teve como objetivo reconhecer questões e lacunas associadas à ausência do ensino de lutas nas escolas. Essa identificação inspirou a pesquisa no sentido de

contribuir para preencher tais lacunas por meio da criação, implementação e avaliação de um Artefato Pedagógico. No entanto, antes de chegar à elaboração desse artefato, foi necessário realizar análises e pesquisas de referenciais teóricos e metodológicos.

No Bloco de Estudos II: o objetivo foi examinar e compreender as Lutas Corporais, situando-as no contexto escolar por meio da revisão da produção acadêmica relacionada ao tema. Foram abordados aspectos como a origem e o estado atual desse fenômeno, antecedentes contextuais e legislação pertinentes, além da análise do tema dentro do âmbito da Educação Física, incluindo seus antecedentes pedagógicos associados ao ensino das Lutas Corporais.

O Bloco de Estudos III: apresentou os fundamentos teóricos e metodológicos que embasam a escolha do termo Jogos de Luta Corporal para ser integrado ao Artefato Pedagógico. Essa seção consiste em uma revisão de literatura que abrange terminologias, princípios condicionais, classificação das lutas, distância de enfrentamento, finalidade em relação à meta, aspectos didático-metodológicos e o modelo pendular. Estes elementos orientam a elaboração do Artefato Pedagógico desenvolvido, implementado e avaliado neste projeto.

Bloco de estudos IV: os estudos realizados nesta fase abordaram a seleção da metodologia de pesquisa científica mais apropriada para este projeto, optando pelo Design Educacional. Além disso, neste bloco de estudos, foram delineadas ações de planejamento específicas para a aplicação do Artefato Pedagógico na escola classe Aguilhada, voltadas para o público-alvo do 5º ano do ensino fundamental.

A partir dos referenciais estudados nos blocos, com destaque para a contribuição da pedagogia dos esportes Bayer, 1994, Garganta, 1995, assim como os espanhóis especializados em lutas Espartero, 1999, Ramirez; Dopico e Iglesias, 2000, Henares, 2000, juntamente com os avanços teóricos de pesquisadores brasileiros como Nakamoto, Pucineli, Boscollo, Triana, Castro Junior, Salgado, Gomes e Daolio (2004) e Gomes (2018), e as propostas propositivas destacadas por Pereira, Carneiro, Reis e Scaglia (2021), serviram como fontes inspiradoras para o desenvolvimento dos Jogos de Luta Corporal integrados ao Artefato Pedagógico, que será apresentado logo abaixo.

3.6 Artefato Pedagógico

Do estudo conjunto/mentoria resultou na previsão do Artefato Pedagógico em formato de UDIP da qual incorpora jogos e brincadeiras de Luta Corporal como estratégia pedagógica, envolvendo elementos fundamentais que são compartilhados por diversas modalidades de luta, evitando a ênfase na especialização.

Dessa maneira, foi proposto uma sequência de ensino que promova a compreensão ampla e integrada dos princípios condicionais e grupos de aproximação das lutas por intermédio de Jogos de Luta, proporcionando uma oportunidade de vivências desses elementos de base antes de direcionar para modalidades específicas.

Quadro 3– Classificação dos Jogos de Luta Corporal

IMAGENS	TIPO	DISTÂNCIA	AÇÃO	CONTATO
	Com agarre	Curta	Projetar, empurrar, puxar...	Contínuo
	Com golpes	Média	Percutir, socos, chutes...	Intermitente
	Sem agarre/implemento móvel ou fixo	Longa	Empunhar, estocar, cortar	Mediado
	Mistas	Fusão	Fusão	Fusão

Fonte: baseado em Espartero (1999), Henares (2000), Nakamoto, Pucineli, Boscollo, Triana, Castro Junior, Salgado, Gomes e Daolio (2004) Nakamoto et al (2004), Gomes (2008), Pereira; Reis; Carneiro; Scaglia (2021).

O Artefato Pedagógico sugerido compreende oito momentos distintos, os quais são conduzidos pelo professor-pesquisador. Inicialmente, antes da efetiva aplicação, são programados encontros com a turma, sem intervenção específica, visando estabelecer conexões com os estudantes, além da apresentação e familiarização com a rotina, são compartilhadas as propostas referentes aos conteúdos das lutas. Essas primeiras interações introdutórias desempenham um papel fundamental ao estabelecer uma interação mútua com o grupo investigado (Minayo, 2003).

Quadro 4 – Conteúdos inerentes à vivência dos Jogos de Luta Corporal

Roda de conversa	Jogo de Luta Corporal a vivenciar	Princípio condicional enfatizado	Grupo de aproximação	Ação motora Predominante	Roda de conversa
-Aspectos históricos culturais	-Diferença de luta x brigas	-Regras	-Introdutório	-Introdutório	-Repasse: Aspectos-histórico culturais
-Repasse: .Princípios condicionais .Grupos de aproximação	-Polegar Guerreiro -Braço de Ferro Deitado - Dedão de Aço - Capoeira de Sacis	-Contato proposital	-Introdutório	-introdutório	-Repasse: da aula 1 e 2
-Repasse: aula 1 e 2 .Grupo de aproximação	-Pregadores .Balão de Aquiles	-Fusão ataque/defesa	-Média Distância	-Ações motoras exigidas: .Golpes membros superiores .Golpes membros superiores	-Repasse: aula 1, 2, 3
Repasse: aula 1,2,3	-Esgrima Pardo -Espada e Escudo	-Oponente/Alvo	-Longa Distância	-Ações motoras exigidas: .inter mediada por implemento .Habilidades manipulativa como empunhaduras e estocadas	-Repasse: aula 1,2,3,4
Repasse: aula 1,2,3,4	-Pé Grande -Disputa de Gigantes	Imprevisibilidade	-Curta distância	-Ações motoras exigidas: agarrar, puxar, empurrar, desequilibrar	Repasse: aula 1,2,3,4,5
Repasse: aula 1,2,3,4,5	-Mistura de jogos .Urso + pregadores .Urso+pregador es+escudo e espadas	-Contato proposital, - Fusão ataque/defesa - Imprevisibilidade , -Oponente/alvo -regras	-Mista	-Mista	-Repasse 1,2,3,4,5,6

Fonte: elaborado pelo pesquisador

Além de descrever as características distintivas das lutas em relação a outras práticas corporais, destacadas pelos princípios condicionais, também é introduzida a classificação das lutas por grupos de aproximação. Apesar de os cinco princípios condicionais estarem integrados nas dinâmicas dos jogos de luta, cada momento de jogo enfatiza um princípio específico.

No segmento que aborda a temática luta versus briga, é utilizada uma dinâmica para apresentar conceitos que identificam e distinguem as Lutas Corporais das brigas em suas várias formas (físicas, verbais, não verbais, etc.). Isso possibilita a introdução da ênfase no princípio condicional das regras, pois sua ausência em uma Luta Corporal frequentemente resulta em uma transição para uma briga. Essa distinção é crucial para que as crianças compreendam as ações permitidas ou não nos jogos de luta.

Os jogos Polegar Guerreiro, Braço de Ferro Deitado, Dedão de Aço e Capoeira de Sacis têm como objetivo introduzir as crianças às vivências dos Jogos de Luta Corporal, permitindo-lhes compreender as semelhanças desses jogos com as lutas. Nesse momento, o foco está no princípio condicional do contato proposital, uma característica distintiva em relação a outros esportes, sem enfatizar, por enquanto, grupo de proximidade associado aos jogos.

No contexto do grupo de proximidade em média distância, relacionado às lutas com golpes, são introduzidos jogos vivenciais que simulam ações motoras dos membros superiores, como socos e percussão, através do jogo Pregadores, e ações motoras dos membros inferiores, como chutes e joelhadas, através do jogo Balão de Aquiles. Devido à constante necessidade de ações ofensivas e defensivas, dar-se ênfase ao princípio condicional da fusão ataque/defesa.

No grupo de aproximação de longa distância, os jogos Esgrima Parda e Escudo e Espada são agrupados com conteúdos relacionados à manipulação, permitindo que os alunos confeccionem um florete. Esses jogos são utilizados em atividades que envolvem aspectos como a maneira de segurar o implemento, realizar estocadas e a empunhadura adequada. O princípio condicional enfatizado será o oponente/alvo, devido à situação que o jogo exige, acertar o oponente em movimento com o implemento.

Exploraremos os jogos de Luta Corporal Pés Grande e Disputa de Gigantes, incorporando elementos típicos das lutas dos grupos de aproximação em curta distância, com ações como empurrar, agarrar, puxar, manter o equilíbrio estático e disputar território. Durante essa atividade, enfatiza-se com os alunos o princípio condicional da imprevisibilidade, pois na dinâmica do jogo, mesmo jogadores com pesos e tamanhos distintos não conseguem prever quem ganhará a partida.

Ao incorporarmos jogos de lutas mistas que englobam não apenas os princípios condicionais, mas também diferentes grupos de proximidade em um único jogo, teremos a

combinação dos jogos Disputa de Gigantes e Pregadores formando um único jogo, e a fusão de Disputa de Gigantes, Pregadores mais Espada e Escudo formando um outro jogo.

Além disso, há um momento final no qual os alunos têm a oportunidade de avaliar as ações desenvolvidas durante a aplicação do Artefato. Este momento não apenas será crucial para um estudo ativo dos estudantes, mas também fornecerá informações úteis para um possível redesenho do Artefato Pedagógico.

Figura 03- Capa do Artefato Pedagógico



Fonte: acervo do autor, imagens da internet

4. IMPLEMENTAÇÃO

Durante a fase de implementação, deu-se a aplicação prática do Artefato Pedagógico dos Jogos de Luta Corporal na forma de uma UDIP. Essa etapa envolve a coleta de dados, que serão descritos por meio de um relato de experiência.

4.1 Aplicação do Artefato Pedagógico dos Jogos de Luta Corporal: relato de experiência

Antes da aplicação é importante ressaltar que houve a aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília – UNB (CAAE: 58613722.0.0000.0030, parecer 5.590.999), bem como autorização prévia SEEDF e da direção da Unidade de Ensino. A implementação do Artefato Pedagógico ocorreu em um ciclo composto por 8 momentos distintos, cujos resultados serão analisados por meio do diário de campo do professor pesquisador.

O ciclo de implementação do Artefato compreende os seguintes momentos: (1) aproximação com a realidade, (2) aspectos sócio-educativos, diferença de luta das de briga, (3) vivências introdutórias aos Jogos de Luta Corporal, (4) Jogos de Luta Corporal de média distância, (5) Jogos de Luta Corporal de longa distância, (6) Jogos de Luta Corporal de curta distância, (7) Jogos de Luta Corporal de distância mista e (8) feedback dos alunos. Após a análise dos dados coletados, é avaliada a necessidade de aprimorar o Artefato Pedagógico, reiniciar o ciclo ou encerrá-lo.

1º momento - Aproximação com a realidade: a aproximação com a realidade foi guiada não apenas pelos processos éticos anteriores, mas também pela consideração de estratégias para abordar os participantes da pesquisa, com o objetivo de minimizar o impacto em suas rotinas e tornar a observação a mais autêntica e natural possível no campo de pesquisa (Severino, 2016).

Antes de introduzir o Artefato Pedagógico, em 08 de novembro de 2023, quarta-feira, o professor-pesquisador se apresentou à turma, explicando antecipadamente o conteúdo da pesquisa e informando que abordaria o tema dos Jogos de Lutas Corporal em algumas sequências de aula.

Após a apresentação do professor pesquisador e do projeto à turma, este participou das aulas ministradas pelo professor regente de Educação Física, permitindo que os alunos se acostumassem com sua presença. Durante a aula, o professor titular de Educação Física trabalhou o tema do controle de bola com as mãos, envolvendo raciocínio lógico e tempo de

reação, e as crianças demonstraram grande interesse. Houve uma boa interação do pesquisador com a turma, que já estavam à vontade com sua presença.

No entanto, nos minutos finais, as crianças pediram ao professor o tão esperado conteúdo de futebol. O professor regente organizou uma atividade em fila envolvendo o controle de bola com grupos de três alunos e chute ao gol e o professor pesquisador participou como aluno, aumentando a interação com a turma. Por fim, foi realizado um jogo de futebol em que o professor pesquisador foi convidado a participar. Considerando que o pesquisador não possui muitas habilidades no jogo de futebol, isso gerou muitas risadas e empatia.

Os estudantes mostraram cuidado especial com o professor pesquisador, frequentemente facilitando as vantagens do jogo para ele, fortalecendo ainda mais a interação com a turma. Cabe destacar que essa escola faz parte do Programa em Movimento, que visa proporcionar às crianças das séries iniciais acesso aos conteúdos de Educação Física. Isso envolve um trabalho interdisciplinar em uma parceria de planejamento das aulas entre o professor de Educação Física e o professor pedagogo⁹, que é o regente da turma. O Artefato em forma de UDIP, incluindo apresentação e formalidades documentais, ocorreu no período da tarde, entre 08/11/2023 e 13/12/2023.

2º momento- Luta versus brigas- princípios condicionais e grupo de aproximação: o propósito principal deste momento, ocorrido no dia treze de novembro de 2023, segunda-feira, foi de promover a reflexão dos estudantes e compreender como as crianças percebem as diferenças entre luta e briga. A distinção entre esses dois fenômenos torna-se crucial, uma vez que a compreensão disso fornece uma base para o que deve ou não ocorrer em nossas aulas de Jogos de Luta Corporal. Além disso, busca-se proporcionar uma introdução de vivência aos Jogos de Luta Corporal reconhecendo os elementos compartilhados configurados nos princípios condicionais e pela classificação dos grupos de aproximação.

Iniciamos na sala de aula com o professor pesquisador se apresentando novamente a cada aluno. Neste dia, dois alunos estavam ausentes, uma menina e um menino. O primeiro momento foi dedicado a uma aula conceitual, durante a qual o professor-pesquisador questionou a turma sobre suas compreensões acerca do fenômeno da luta, explorando semelhanças e diferenças em relação à briga. Ficou evidente que, até então, os alunos não compreendiam completamente a distinção entre os termos, muitas vezes utilizando-os como sinônimos.

⁹ Nas escolas públicas do Distrito Federal, os pedagogos generalistas são denominados professores de atividades.

Durante a discussão, alguns alunos sugeriram respostas como "as duas são bater", enquanto outros mencionaram o "boxe" sem conseguir classificá-lo como esporte, briga ou luta. A turma expressou o desejo de que as lutas fossem ensinadas na escola como parte do conteúdo de Educação Física, revelando que, além de ainda não terem clareza sobre as diferenças entre lutas, brigas e violência, não tiveram oportunidade de vivenciar este conteúdo na escola.

O professor-pesquisador, em uma pausa na discussão, esclareceu os termos relacionados às lutas, esportes de combate e artes marciais, enriquecendo o debate. Foi destacado que as lutas, esportes de combate, pressupõe o consentimento de pelo menos duas pessoas para participarem de um combate corporal, seguindo códigos de conduta específicos, o que geralmente não ocorre nas brigas.

Em seguida, foi apresentado um vídeo de 5 minutos sobre as semelhanças e diferenças entre lutas e brigas ou violência. Posteriormente, o professor-pesquisador dividiu o quadro em luta e briga, pedindo aos alunos que categorizassem palavras relacionadas a cada termo. Isso incluiu conceitos como raiva descontrolada, regras, violência, bullying, respeito, ausência de regras, controle das emoções e local apropriado.

A turma foi incentivada a refletir sobre as discussões até então, destacando que essas reflexões serviriam como um guia para o que seria ou não realizado nos Jogos de Luta Corporal, enfatizando que as aulas seriam baseadas em jogos, não em técnicas formais de lutas específicas. Até este momento, a aula transcorreu de forma expositiva, com a participação ativa dos alunos em suas manifestações verbais.

A organização espacial seguia um padrão clássico, mas o professor pesquisador propôs uma mudança na disposição da sala, instruindo a turma a mover todo o mobiliário para o canto, criando assim um espaço mais amplo no centro da sala. Com essa reorganização, foi possível formar uma roda de conversa, estabelecendo uma maior proximidade entre a turma, entre o professor pesquisador e os estudantes e entre as próprias crianças. Essa mudança permitiu observar as expressões faciais de cada aluno, promovendo uma maior empatia e proximidade.

De acordo com Silva e Bernardes (2007), a prática do diálogo em grupo através da roda de conversa tem a finalidade de coletar informações, esclarecer conceitos e abordar temas contemporâneos, tudo isso em um ambiente informal que estimula a geração de novas ideias.

Fotografia 01 – Roda de Conversa

Fonte: Acervo do pesquisador, 2023.

No centro da roda de conversa, teve início um debate a partir de um quadro comparativo elaborado pelo professor-pesquisador, que incluía diversas imagens representando situações de violência verbal e não verbal, lutas presentes nas olimpíadas e modalidades de artes marciais. Cada aluno associou uma imagem à coluna correspondente luta ou briga, resultando em uma participação ativa e bem controlada da turma.

Durante o debate, alguns alunos apresentaram justificativas para suas escolhas. Por exemplo, o aluno “Y” argumentou que a ilustração representando uma discussão verbal entre duas pessoas estava associada às brigas, pois, segundo ele, a falta de respeito estava evidente na cena. Por outro lado, a aluna “J” explicou que a ilustração que ela segurava era relacionada às lutas, pois a presença de uma vestimenta específica, como o kimono, indicava a prática específica dessas modalidades. Essas contribuições enriqueceram ainda mais o diálogo e proporcionaram uma compreensão mais aprofundada das percepções dos alunos em relação às diferentes situações apresentadas.

Fotografia 02 – Roda de Conversa



Fonte: Acervo do pesquisador, 2023.

A fase inicial da aula, programada para durar cerca de uma hora, originalmente estava destinada a encerrar nesse ponto. Contudo, o professor regente de atividades, ao consultar a turma sobre o desejo de prosseguir com as aulas ministradas pelo professor pesquisador, demonstrando flexibilidade em seu planejamento, permitiu a continuação da aplicação do Artefato Pedagógico ao longo da tarde, proporcionando uma extensão do tempo dedicada à exploração do tema. Os estudantes fizeram uma pausa aproximadamente de 30 minutos para irem ao refeitório, beberem água e irem ao banheiro, depois desse intervalo regressam à sala de aula.

Diante das condições climáticas do mês em que o Artefato Pedagógico foi aplicado, marcado por uma significativa onda de calor na região, optou-se por conduzir a atividade na sala de aula devido à ausência de cobertura na quadra poliesportiva da escola. Todas as janelas da sala de aula foram abertas não apenas asseguraram uma ventilação adequada, mas também desempenharam o papel crucial de resguardar os alunos da intensidade do sol, proporcionando assim um ambiente mais propício para o desenvolvimento das atividades planejadas.

Ao retornar do refeitório, a turma ajudou a trazer tatames do depósito para a sala de aula. Durante a montagem, alguns estudantes demonstraram entusiasmo, simulando movimentos de lutas, o professor pesquisador elogiou a habilidade motora dos estudantes, mas indicou que observaria esses movimentos em outro momento para não desviar muito do planejamento inicial. De modo geral, o entendimento dos conceitos de diferenças de luta e brigas proporcionou aos alunos uma visão do direcionamento dos próximos jogos sugeridos.

Quadro 05 – Segundo Momento de Aplicação do Artefato Pedagógico

Roda de conversa	Jogo de Luta Corporal a vivenciar	Princípio condicional a ser enfatizado	Grupo de aproximação	Ação motora Predominante	Roda de conversa
-Aspectos históricos culturais	-Diferença de luta x brigas	-Regras	-Introdutório	-Introdutório	-Repasse: Aspectos-histórico culturais

Fonte: elaborado pelo pesquisador

Desta forma progredimos para as vivências introdutórias de alguns Jogos de Luta Corporal, objetivando a inicialização a estes jogos, simultaneamente foi enfatizado o princípio condicional das regras que é considerado o limiar para uma prática corporal de luta progredir para o uma briga corporal, bem como o princípio do contato proposital por ser o mais distinto em relação às outras práticas corporais que exige o toque de algumas forma, relacionados ao contexto dos temas tratados em nossas aula.

Adicionalmente, apresentamos os cinco princípios condicionais das lutas: contato proposital, fusão ataque/defesa, imprevisibilidade, oponente/alvo e regras, que também regem os Jogos de Luta Corporal do Artefato. No entanto, destacamos especialmente os princípios da regra e do contato proposital nos jogos. Quanto aos grupos de aproximação — curta, média e longa distâncias — foram discutidos em nossas conversas, mas não destacados neste momento, uma vez que se tratava de jogos introdutórios.

3º momento- Jogos introdutórios: Jogo de Luta corporal polegar guerreiro, Jogo de Luta Corporal braço de ferro deitado, Jogo de Luta Corporal dedão de aço, Jogo de Luta Corporal capoeira de sacis.

Jogo de Luta Corporal Polegar Guerreiro: no mesmo dia treze de novembro de 2023 segunda-feira à tarde, o primeiro jogo experimentado foi o Polegar Guerreiro, no qual o professor orientou os estudantes a permanecerem em uma formação de roda e a virarem para o lado direito, onde jogaram essa luta com o colega à sua direita. Nesse contexto, a instrução foi: as duplas deveriam usar exclusivamente a mão direita, sendo estabelecida a regra de que o vencedor seria aquele capaz de segurar o polegar do colega por três segundos em três partidas distintas.

Após a conclusão dessa disputa, aumentou-se a complexidade da atividade, introduzindo a variação de usar agora ambas as mãos. Posteriormente, encerrada essa fase, uma nova variação foi introduzida, agora envolvendo três alunos na disputa do Polegar Guerreiro.

Essa adaptação exigiu não apenas velocidade manual, mas também um tempo de reação mais acertado, destacando a importância da bilateralidade na execução do jogo.

Fotografia 03 – Jogo de Luta Corporal Polegar Guerreiro



Fonte: Acervo do pesquisador, 2023.

Diante disso, a turma foi questionada sobre a natureza do jogo do polegar guerreiro e se poderia ser considerado uma forma de luta. Algumas respostas afirmativas e outras negativas foram fornecidas, evidenciando a diversidade de percepções quanto à associação desse jogo com as práticas de luta. O professor, então, conduziu os alunos a refletirem sobre as características que tornavam o jogo uma forma de luta, destacando o contato corporal proposital presente nas disputas.

Durante esses embates, os participantes precisavam simultaneamente defender e atacar, revelando a imprevisibilidade do resultado e a impossibilidade de antecipar o vencedor. Foi ressaltado que o objetivo da luta era imobilizar o dedo, ou seja, o próprio oponente, e, por fim, foram discutidas as regras, que inicialmente envolviam duplas utilizando apenas uma mão, depois duplas com ambas as mãos e, por último, trios com a utilização simultânea de ambas as mãos.

O jogo de Luta Corporal Braço de Ferro Deitado: foi introduzido à turma por meio de uma demonstração realizada pelo professor e um estudante, configurando-se como uma variação da luta tradicional de braço de ferro, normalmente realizada em posição em pé. No nosso jogo específico, essa atividade foi conduzida com os participantes deitados de barriga para baixo. A instrução foi formar duplas e, com ambos deitados no chão, apoiando os cotovelos no solo e tentar levar às costas das mãos do adversário a tocar no chão.

Fotografia 04 – Jogo de Luta Corporal Braço de Ferro Deitado



Fonte: Acervo do pesquisador, 2023.

Assim como no jogo anterior, a turma foi questionada sobre a natureza do braço de ferro deitado e se poderia ser considerado uma forma de luta. Desta vez, as respostas foram unânimes em afirmar que sim, indicando que estudantes estavam começando a associar os elementos dos jogos com as práticas de luta.

Contudo, mesmo com essa clareza, o professor pesquisador orientou os alunos a refletirem sobre as características específicas do Jogo de Luta Corporal, destacando o contato corporal proposital, a necessidade simultânea de defesa e ataque, a imprevisibilidade do resultado e a impossibilidade de antecipar o vencedor. Enfatizou-se que o objetivo era colocar as costas da mão do adversário no chão, evidenciando assim o princípio da regra estabelecida.

Jogo de Luta Corporal Dedão de Aço: Esse jogo pode ser comparado com o braço de ferro deitado e o polegar guerreiro, no entanto, é disputado usando o hálux, primeiro dedo do pé ou comumente chamado dedão do pé, com os alunos sentados e as pernas esticadas. O professor seguiu o padrão ao demonstrar o jogo com um estudante. Nesse contexto, a instrução foi que as duplas deveriam utilizar exclusivamente o dedão do pé direito para fazer com que as costas do pé do adversário tocassem o chão, seguindo a regra estabelecida por no jogo.

Fotografia 05 – Jogo de Luta Corporal Dedão de Aço



Fonte: Acervo do pesquisador, 2023.

Em termos de curiosidade, logo após o estabelecimento das relações de semelhança com as Lutas Corporais desse jogo, resultando nos princípios condicionais, o professor compartilhou com a turma uma reportagem da BBC Brasil de 23 de agosto de 2017, que relata um campeonato mundial de luta de dedão do pé realizado na cidade de Derbyshire, Inglaterra, regido por normas específicas, ocorrendo desde os anos 70.

O Jogo de Luta Corporal Capoeira de Sacis: foi apresentado à turma por meio de uma demonstração conduzida pelo professor e um estudante. Nessa modalidade específica, a atividade ocorreu com dois participantes posicionados de frente um para o outro, equilibrando-se com um pé dentro de um bambolê, enquanto a outra perna permanecia suspensa, sustentada por uma das mãos. O objetivo consistia em retirar o pé do colega sem permitir que o seu próprio pé saísse do bambolê. Durante o jogo, apenas empurrões e puxões eram permitidos, excluindo golpes de percussão. Além disso, era necessário desequilibrar o oponente, levando-o a colocar o pé suspenso no chão ou outra parte do corpo.

Fotografia 06 – Jogo de Luta Corporal Capoeira de Sacis



Fonte: Acervo do pesquisador, 2023.

Assim como nos demais jogos, a turma foi indagada sobre as características do capoeira de sacis e se este poderia ser considerado uma forma de Luta Corporal. O professor reiterou de maneira reflexiva, instigando os estudantes a ponderarem sobre as características desse jogo em relação às práticas de Luta Corporal. Ele destacou a intencionalidade do contato físico, a necessidade simultânea de defesa e ataque, a imprevisibilidade do desfecho e a impossibilidade de antecipar o vencedor e o objetivo imposto pelo princípio condicional da regra de retirar o colega da área demarcada ou fazer com que este colocasse o pé suspenso no chão.

Quadro 06 – Terceiro Momento de Aplicação do Artefato Pedagógico

Roda de conversa	Jogo de Luta Corporal	Princípio condicional	Grupo de aproximação	Ação motora	Roda de conversa
-Repasse -Princípios condicionais -Grupos de aproximação	-Polegar Guerreiro -Braço de Ferro Deitado -Dedão de Aço -Capoeira de Sacis	-Contato proposital	Introdutório	Introdutório	-Repasse: o da aula 1 e 2

Fonte: elaborado pelo pesquisador

Concluimos esta fase com uma discussão em grupo, revisando os conceitos abordados nos jogos introdutórios. Ressaltamos todos os princípios condicionais, dando ênfase especial

aos aspectos da regra e do contato proposital. Além disso, repassamos os grupos de aproximação, antecipando que nos próximos jogos serão categorizados com base nas distâncias e ações motoras específicas necessárias para cada uma delas.

4º momento: Jogos de Luta Corporal de média distância com ênfase na fusão ataque/defesa: iniciamos a aula, no dia quatorze de novembro de 2023, terça-feira, com a habitual roda de conversa, fazendo uma breve revisão dos conceitos abordados na aula anterior. Em seguida, estabelecemos conjuntamente alguns acordos pedagógicos denominados regras de ouro. Essas incluem o compromisso de tratar os colegas sempre com cortesia e respeito, tanto entre eles quanto consigo mesmos. Destacamos também o respeito à decisão do árbitro, que, em determinados momentos, pode ser desempenhada pelo professor ou por outro estudante.

Reiteramos aos estudantes os objetivos dos nossos Jogos de Luta Corporal, enfatizando que não buscamos ensinar técnicas específicas de alavancas ou golpes traumatizantes, deixando claro que em nossos jogos todos ganham ao participar, independentemente do resultado final da disputa. Destacamos que o verdadeiro ganho é vivenciar de maneira lúdica as dinâmicas das lutas intermediadas pelo jogo.

Realizamos uma revisão das modalidades de luta de média distância, nas quais é necessário tocar no oponente para atingir o objetivo da luta e informamos que os jogos deste dia seriam focados na média distância. Nessa ocasião, as duplas foram selecionadas pelo professor, visando variar as categorias de peso e gênero. Isso foi feito para evitar a repetição das mesmas duplas, já que o professor observou, na aula anterior, que os alunos tendiam a formar pares semelhantes, como menina com menina e menino com menino. Dessa forma, as duplas nesta aula foram sempre alternadas.

Jogo de Luta Corporal os Pregadores: com o propósito de explorar os elementos compartilhados entre as lutas de média distância e as ações motoras dos membros superiores, este jogo foi conduzido da seguinte maneira: cada estudante prendeu seis pregadores em suas roupas na região do tronco. O objetivo do jogo consistia em remover os pregadores do corpo do colega, ao mesmo tempo em que defendia os seus pregadores fixados em seu próprio corpo. Dessa forma, foram observadas as ações motoras das lutas que utilizam golpes como socos, semelhantes aos encontrados no boxe, por exemplo.

Fotografia 07 – Jogo de Luta Corporal os Pregadores



Fonte: Acervo do pesquisador, 2023.

O jogo teve como foco principal proporcionar uma compreensão mais profunda da experiência das lutas de média distância. O experimento, que incluiu a fixação de pregadores nas roupas dos estudantes para simular uma disputa desse tipo, ofereceu uma abordagem singular para analisar os elementos compartilhados entre essas lutas e as ações motoras dos membros superiores.

Após a conclusão do jogo, o professor conduziu uma análise em conjunto com os alunos para verificar se os elementos presentes no jogo eram compartilhados com as Lutas Corporais. Isso possibilitou classificar o jogo como pertencente ao grupo de aproximação, denominado jogo de luta corporal de média distância, caracterizado pela predominância das ações motoras dos membros superiores e uma ênfase no princípio condicional da Fusão ataque/ defesa.

Jogo de Luta Corporal Balão de Aquiles: com o intuito de explorar os elementos comuns às lutas de média distância, semelhantes à lógica do jogo de pregadores, mas diferenciando a ação motora predominante, que seria realizada com os membros inferiores, assemelhando-se às lutas que empregam chutes como o Savate boxe francês e o taekwondo, este jogo foi conduzido da seguinte maneira: cada estudante amarrou com um pedaço de barbante em seu calcanhar um balão após enchê-los. A dinâmica do jogo consistia em estourar o balão do colega sem permitir que o seu próprio balão fosse estourado, evidenciando o princípio condicional de ataque e defesa simultâneos.

Fotografia 08 – Jogo de Luta Corporal Balão de Aquiles



Fonte: Acervo do pesquisador, 2023.

O experimento, que envolveu a fixação de balões nos calcanhares dos estudantes para simular esse tipo de disputa, apresentou como uma alternativa para analisar os elementos compartilhados entre essas lutas e as ações motoras dos membros inferiores. Ao término do jogo, o professor conduziu uma análise em conjunto com os alunos para avaliar se os elementos presentes na atividade eram compartilhados com as Lutas Corporais.

Quadro 07 – Quarto Momento de Aplicação do Artefato Pedagógico

Roda de conversa	Jogo de Luta Corporal a vivenciar	Princípio condicional a ser enfatizado	Grupo de aproximação	Ação motora Predominante	Roda de conversa
-Repasse: aulas 1 e 2 -Grupo de aproximação	-Pregadores -Balão de Aquiles	-Fusão ataque/defesa	-Média Distância	-Ações motoras exigidas: -Golpes membros superiores -Golpes membros superiores	Repasse: das aula 1, 2, 3

Fonte: elaborado pelo pesquisador.

Na nossa roda de conversa final, refletimos a classificação dos jogos do dia como pertencentes à categoria de aproximação denominados Jogos de Luta Corporal de média distância. Essa categoria é caracterizada pela prevalência das ações motoras dos membros

superiores e inferiores, de temos uma ênfase no princípio condicional que envolve a fusão entre ataque/defesa.

5º momento: Jogos de Luta Corporal de longa distância intermediado por implemento com ênfase no oponente/alvo: na segunda-feira, dia vinte de novembro de 2023, enquanto o professor-pesquisador preparava o ambiente da sala de aula, montando os tatames, os alunos exibiam grande entusiasmo, simulando movimentos aleatórios e livres associados às Lutas Corporais, como socos no ar, pontes e rolamentos. Embora a aula não estivesse inicialmente planejada para abordar o conteúdo de rolamento, o professor percebeu que alguns alunos estavam executando esse movimento de maneira inadequada, o que poderia comprometer a segurança deles.

Diante disso, o professor decidiu demonstrar e instruiu os alunos a executarem, sempre com sua supervisão próxima, um procedimento de iniciação para o movimento de rolamento. Consistia em apoiar o corpo com as das mãos no chão e tocar um dos ombros no solo, flexionar o pescoço para o lado oposto desse ombro e girar o corpo ao longo da linha do ombro como ponto de apoio, proporcionando mais segurança às crianças durante a execução do movimento.

Continuamos a aula revisando os elementos dos Jogos de Luta Corporal em média distância, com ênfase nas ações envolvendo toques nos membros superiores e inferiores, prática que foi abordada na aula anterior. Reforçamos os acordos estabelecidos nas regras de ouro. Além disso, discutimos a existência de códigos de conduta semelhantes aos nossos acordos nas regras, como o bushido para os Samurais e o código da cavalaria para os cavaleiros medievais.

Com o objetivo de introduzir as lutas de longa distância, que envolvem o uso de implementos para tocar o oponente, o professor indagou à turma se já tinham encontrado representações de ninjas, samurais, cavaleiros medievais, ou personagens de séries espaciais utilizando espadas de laser em desenhos, filmes ou videogames. Exploramos algumas modalidades específicas, como o kendo, a qual os estudantes não tinham conhecimento prévio.

Também abordamos a esgrima, sendo que a maioria relatou familiaridade com essa prática, possivelmente devido à sua popularidade em filmes que retratam esse tipo de luta. O professor mencionou a possibilidade de chamar as guerreiras femininas de Amazonas, o que gerou evidente satisfação nas meninas ao se verem representadas em um universo frequentemente associado apenas ao masculino.

Embora seja viável criar os implementos utilizando materiais alternativos mais acessíveis, ainda seria oneroso para as crianças adquirirem esses materiais e construí-los em sala de aula. Mesmo assim, o professor forneceu a cada aluno instruções detalhadas, em folhas A4, sobre como construir os implementos utilizados na aula, oferecendo a possibilidade de

confeccioná-los em casa posteriormente, caso houvesse oportunidade. Diante dessa situação, o professor-pesquisador trouxe os implementos já prontos para a sala de aula.

Jogo de Luta Corporal Esgrima Parda: a cada aluno foi entregue um balão que precisavam encher. Nesse momento, o professor explicou que o propósito de uma luta com implemento era tocar alguma parte do corpo da outra pessoa. No entanto, para simular a lógica dessas lutas em nossos jogos, o balão seria o alvo a ser atingido pelo implemento, representando assim uma parte do corpo da outra pessoa.

O jogo envolvia cada participante com um balão preso à lateral de sua cintura por meio de um barbante. A dinâmica consistia em marcar pontos ao tocar no balão do colega, sendo que aquele que alcançasse 3 acertos seria considerado vencedor da partida. O professor-pesquisador deu início à demonstração com um estudante e formou duplas entre os demais para a realização dos jogos.

Fotografia 09 – Jogo de Luta Corporal Intermediado por implemento



Fonte: Acervo do pesquisador, 2023.

Jogo de Luta Corporal Espada e Escudo: o jogo seguinte compartilha uma lógica semelhante ao anterior, com algumas especificidades. Além da variação nos materiais utilizados na fabricação dos instrumentos, introduz-se o elemento do escudo para proteger contra as investidas dos colegas. A proposta do jogo envolve a fixação de balões nas laterais da cintura por meio de barbantes para os participantes. A dinâmica central consiste em acumular pontos ao tocar nos balões dos colegas, com o desafio adicional de defender-se usando o escudo. O jogador que atingir 3 acertos é declarado vencedor da partida.

Fotografia 10 – Jogo de Luta Corporal Intermediado por Implemento



Fonte: Acervo do pesquisador, 2023.

Durante as experiências vivenciais envolvendo as lutas de longa distância interdidas por implemento, as interações em acertar o oponente em movimento, que também busca acertar o outro estudante em movimento, torna mais evidente o princípio condicional oponente/alvo. Além disso, os estudantes são instigados a explorar diversas habilidades manipulativas do implemento, desempenhando um papel crucial na resolução do problema proposto pelo jogo.

A interação das ações em que a pessoa além de ser um alvo móvel, é também seu oponente, resultando na imprevisibilidade do jogo cria um ambiente dinâmico que não apenas amplia a compreensão, mas também enriquece a vivência ao explorar variadas abordagens na busca pela solução do desafio apresentado durante a prática do jogo.

Quadro 08 – Quinto Momento de Aplicação do Artefato Pedagógico

Roda de conversa	Jogo de Luta Corporal a vivenciar	Princípio condicional a ser enfatizado	Grupo de aproximação	Ação motora Predominante	Roda de conversa
Repasse: Aulas 1,2,3	-Esgrima Pardo -Espada e Escudo	-Oponente/alvo	-Longa Distância	-Ações motoras exigidas: intermediada por implemento-habilidades manipulativa como	-Repasse: Aulas 1,2,3,4

				empunhaduras e estocadas	
--	--	--	--	--------------------------	--

Fonte: elaborado pelo pesquisador

Encerramos esta fase com uma produtiva roda de conversa, onde revisitamos os conceitos abordados nas aulas anteriores. Destacamos todos os princípios condicionais, conferindo ênfase especial aos elementos envolvidos no oponente/alvo. Além disso, ressaltamos a importância da consideração da longa distância, uma característica comumente associada a esses jogos, ampliando assim a compreensão sobre a dinâmica e a estratégia envolvidas nesse contexto.

6º momento- Jogos de Luta Corporal de curta distância com ênfase na imprevisibilidade: como de costume, começamos nosso encontro com uma roda de conversa, no dia vinte e um de novembro de 2023, terça-feira, revisando os temas abordados nas aulas anteriores, como lutas, brigas, princípios condicionais e grupos de aproximação. Discutimos as características comumente observadas em diferentes biótipos; por exemplo, uma pessoa mais leve pode ser mais ágil, mas pode ter menos força, enquanto uma pessoa maior pode ter mais força, mas uma mobilidade reduzida.

Essa discussão destacou que é difícil prever o resultado de uma luta, já que uma pessoa menor pode ser mais ágil para evitar investidas de uma pessoa maior, enquanto uma pessoa maior pode reter uma menor com mais facilidade. Encerrando nossas conversas, passamos para a primeira experiência do dia com o jogo de Luta Corporal chamado pés grandes. Como de praxe, o professor demonstrou o jogo com um estudante.

Jogo de Luta Corporal Pés Grandes: o jogo envolveu posicionar os pés dentro de um bambolê, ficando de frente um para o outro, e tentar tirar o pé do colega enquanto defende o próprio pé das investidas do colega. Assim, conseguimos observar os cinco princípios condicionais, enfatizando principalmente o princípio da imprevisibilidade. Apesar das diferenças de peso, tamanho e gênero, não era possível prever o resultado do combate devido às diversas estratégias e ações motoras que também não era possível prever que os estudantes iriam utilizar, como agarrar, puxar, empurrar e desequilibrar, utilizadas pelos estudantes.

Fotografia 11 – Jogo de Luta Corporal Pés Grande



Fonte: Acervo do pesquisador, 2023.

Jogo de Luta Corporal Disputa de Gigantes: em seguida, participamos do jogo disputa de gigantes, no qual o objetivo era tentar encostar as escápulas do colega no chão por três segundos, enquanto se evitava que o mesmo fosse feito consigo. Como é habitual, o professor iniciou a demonstração do jogo com um estudante, proporcionando uma compreensão visual das estratégias envolvidas. Na sequência, orientou-os a formarem duplas e a darem início às disputas.

Fotografia 12 – Jogo de Luta Corporal Disputa de Gigantes



Fonte: Acervo do pesquisador, 2023.

Até o momento, contamos com uma excelente participação e envolvimento em todos os jogos de luta propostos. Notamos que é comum a formação de duplas por afinidades entre os

alunos, levando o professor a intervir várias vezes para designar duplas e garantir uma variedade de participantes nos jogos. No entanto, neste jogo específico, enfrentamos uma resistência maior por parte das meninas. Mesmo a aluna L, que havia participado do jogo anterior, optou por não participar, apesar das três insistências do professor. Sua escolha foi respeitada, reconhecendo a natureza facultativa da participação da aluna na atividade.

Jogos de Luta Corporal de Equipes: finalizamos o dia com uma enriquecedora vivência de disputa por equipes, ressaltando que as lutas não necessariamente ocorrem exclusivamente em duplas, podendo manifestar-se de maneira coletiva. Um exemplo notável é a luta indiana conhecida como kabaddi, que mescla elementos característicos das lutas agarradas com dinâmicas próprias de esportes coletivos de invasão. Essa abordagem amplia a compreensão de como as práticas corporais podem ser diversificadas, proporcionando aos participantes uma vivência dessa variação da luta por meio do jogo.

Fotografia 13 – Jogo de Luta Corporal Coletivo



Fonte: Acervo do pesquisador, 2023.

Neste jogo, a dinâmica consiste em dividir a turma em duas equipes, demarcando o terreno em duas áreas distintas. Ao ultrapassar a linha, um participante deixa de fazer parte da equipe inicial, sendo necessário integrar-se à outra. O jogo torna-se altamente dinâmico, fomentando uma constante mudança nas alianças e estratégias. Vale ressaltar que a atividade só chega ao final quando se forma uma única e grande equipe, incluindo ações opostas e cooperativas compartilhadas pelos participantes.

Quadro 09 –Sexto Momento de Aplicação do Artefato Pedagógico

Roda de conversa	Jogo de Luta Corporal a vivenciar	Princípio condicional a ser enfatizado	Grupo de aproximação	Ação motora Predominante	Roda de conversa
-Repasse: -Aulas 1,2,3,4	-Pé Grande -Disputa de Gigantes	- Imprevisibilidad e	-Curta distância	-Ações motoras exigidas: agarrar, puxar, empurrar, desequilibrar	-Repasse: -Aulas 1,2,3,4,5

Fonte: elaborado pelo pesquisador

Concluimos esta etapa com uma construtiva roda de conversa na qual revisitamos os conceitos previamente abordados em nossas aulas anteriores. Destacamos todos os princípios condicionais, conferindo especial ênfase aos elementos intrínsecos à imprevisibilidade. Adicionalmente, enfatizamos a relevância da consideração da curta distância, uma característica frequentemente associada a esses jogos, proporcionando, assim, uma ampliação significativa na compreensão da dinâmica e estratégia envolvidas nesses tipos de jogos.

7º momento- Jogos de Luta Corporal Mistos: na fase inicial da discussão em grupo, em vinte e três de novembro de 2023, revisamos todos os conteúdos relacionados aos jogos aplicados até o momento para identificar os elementos comuns dos princípios condicionais. Esses incluem: contato proposital, fusão ataque/defesa, imprevisibilidade, oponente/alvo e regras. Ao analisarmos as dinâmicas dos jogos, nos deparamos com grupos introdutórios, como plegar guerreiro, braço de ferro deitado, dedão de aço e capoeira de Sacis, que proporcionam experiências iniciais.

Para abordar os Jogos de Luta Corporal de curta distância, exploramos pés Grandes e disputa de gigantes. Em relação aos jogos de média distância, consideramos pregadores, balão de aquiles, enquanto nos aproximamos dos Jogos de Luta Corporal de longa distância com esgrima parda, espada e escudo. Desta forma os próximos jogos que foram vivenciados buscaram mesclar pelo menos dois ou mais grupos de aproximação distintos, conseqüentemente a junção de ações motoras e nível de contato distintos em um único jogo. Sendo assim, o primeiro jogo surgiu da fusão das junções das disputas de gigantes com a luta de pregadores.

Jogos de Luta Corporal Mistos, junção Disputa de Gigantes + Os Pregadores: a dinâmica deste jogo foi a seguinte: os participantes se posicionaram de joelhos, frente a frente, com pregadores fixados em suas roupas. O objetivo era tentar remover os pregadores presos nas roupas do colega, enquanto simultaneamente protegiam os seus próprios. Além disso, cada

jogador buscava investir na estratégia de encostar as escápulas do oponente contra o chão, ao mesmo tempo em que se esforçava para evitar que isso acontecesse consigo mesmo.

Fotografia 14 – Jogo de Luta Corporal Mistos



Fonte: Acervo do pesquisador, 2023.

Jogo de Luta Corporal Misto Disputa de Gigantes + Os Pregadores + Espada e Escudo: a sequência seguinte de jogos envolveu a combinação de elementos dos jogos de disputa de gigantes, pregadores e espadas. O confronto começava em posição vertical, com dois participantes de frente um para o outro, ambos com pregadores fixados em suas roupas e um balão preso em cada lado da cintura. A disputa podia se desenrolar tanto em pé quanto no chão. O objetivo da luta era retirar os pregadores do oponente usando as mãos, acertar o balão para marcar pontos ou mesmo encostar as escápulas do colega no chão.

Fotografia 15 – Jogo de Luta Corporal Mistos



Fonte: Acervo do pesquisador, 2023.

Esses jogos ilustram as múltiplas interpretações que as lutas adquiriram ao longo do tempo. Em alguns campeonatos, as competições eram destinadas a evidenciar a supremacia de uma modalidade de luta sobre a outra. No entanto, tal verificação não foi possível. Ainda assim, a fusão de diferentes modalidades emerge como a maneira mais eficaz na prática da luta. Atualmente, a modalidade que integra ações motoras de diversas lutas em uma única forma é reconhecida como artes marciais mistas (MMA), ou seja, uma mistura de várias artes marciais.

Quadro 10 – Sétimo Momento de Aplicação do Artefato Pedagógico

Roda de conversa	Jogo de Luta Corporal a vivenciar	Princípio condicional a ser enfatizado	Grupo de aproximação	Ação motora Predominante	Roda de conversa
-Repasse: -Aulas 1,2,3,4,5	-Mistura de jogos -Urso + pregadores - Urso+pregadores+escudo e espadas	-Contato proposital, - Fusão ataque/defesa - Imprevisibilidade, - Oponente/alvo -regras	-Mistas	-Mistas	-Repasse -Aulas 1,2,3,4,5,6

Fonte: elaborado pelo pesquisador

Finalizamos esta etapa com uma roda de conversa altamente produtiva, durante a qual enfatizamos os conceitos previamente discutidos nas aulas anteriores. Destacamos minuciosamente todos os princípios condicionais, observando que eles estão presentes em todos

os Jogos de Luta Corporal. Notamos, no entanto, que somente nos últimos dois jogos houve a integração de diversos tipos de grupos de aproximação, marcando assim uma nova perspectiva em misturar os diversos jogos em um só. Sendo essa nossa última vivência propositiva dos Jogos de Luta Corporal.

8º momento -feedback dos alunos sobre os Jogos de Luta Corporal: concluímos a implementação dos jogos, mas não a aplicação do Artefato. Durante o último encontro com a turma, no dia treze de dezembro de 2023, procuramos obter feedback e realizamos uma avaliação, dando às crianças a oportunidade de expressar suas opiniões sobre as experiências dos Jogos de Luta Corporal. As perguntas incluíam: Gostaram das vivências dos Jogos de Luta Corporal? E acham que as lutas deveriam ser um conteúdo de Educação Física na escola? A resposta podia ser dada não apenas por escrito, mas também por meio de desenhos, permitindo que os alunos se expressassem da maneira que se sentissem mais confortáveis.

Fotografia 16 – feedback dos alunos



Fonte: Acervo do pesquisador, 2023

As perguntas apresentadas eram sugestões, e os estudantes tinham total autonomia para expressar críticas ou escolher não responder. As respostas foram predominantemente positivas, indicando que muitos acreditam na importância contínua da inclusão do conteúdo de lutas na escola. Alguns alunos foram além, criando desenhos que representavam as práticas que mais apreciaram. Essas respostas serão cuidadosamente analisadas em conjunto com as observações das aulas, visando possíveis ajustes no redesenho do Artefato Pedagógico.

Fotografia 17 – Entrega de lembranças

Fonte: Acervo do pesquisador, 2023.

Como expressão de gratidão pelo empenho e interesse demonstrados pelos alunos nas aulas, o professor pesquisador elaborou um souvenir como gesto de encerramento da intervenção com a turma, visando marcar a relevância do tema das Lutas Corporais. A lembrança consistiu em um copo estilizado, adornado com personagens de desenhos que as crianças apreciavam, além de alguns brindes em seu interior.

Fotografia 18 – Entrega das lembranças

Fonte: Acervo do pesquisador, 2023.

Dessa maneira, a implementação do Artefato Pedagógico ocorreu de forma propositiva, e todos os momentos mencionados durante essa aplicação foram documentados em formato de áudio e vídeo, além de terem sido registrados no diário de campo do professor pesquisador. Esses dados serão analisados e seus resultados discutidos no próximo capítulo.

5. AVALIAÇÃO

O Artefato Pedagógico para o ensino das Lutas Corporais, concebido e aplicado pelo professor pesquisador nesta investigação, foi experimentado para determinar a viabilidade de implementar uma sequência de aulas. Essa sequência buscou articular os princípios condicionais das lutas, suas classificações e elementos distintivos em relação a outras práticas corporais, ao mesmo tempo em que lida com imprevistos e aplica as estratégias pedagógicas necessárias.

Essa avaliação permitiu uma revisão, ajuste e aprimoramento do Artefato, seguindo a abordagem do Design Educacional, que envolve a análise da eficácia da solução apresentada e das estratégias utilizadas (Filatro, 2008). O redesenho foi baseado nas avaliações dos resultados obtidos durante a implementação. Não se restringindo apenas à perspectiva da aprendizagem por parte dos estudantes, mas também contempla a visão do professor-pesquisador sobre o impacto do Artefato Pedagógico, levando em conta seu envolvimento ativo tanto na elaboração do material quanto na condução da turma.

A avaliação do Artefato Pedagógico foi realizada considerando a eficácia total, parcial ou a ausência de eficácia das seguintes categorias e estratégias: 1) Aproximação com a realidade; 2) Mapeamento diagnóstico, rodas de conversa e aspectos histórico-culturais; 3) Adaptação do espaço físico; 4) Tratamento pedagógico e objeções à experiência prévia; 5) Escassez de material; 6) Questões de gênero; 7) Objeções à ênfase na especialização; 8) Feedback dos estudantes. Essas categorias não ocorrem necessariamente de forma isolada. Para a análise dos dados, foi dada ênfase à categoria específica que se destacou mais em cada aplicação.

A primeira avaliação, intitulada aproximação com a realidade, é referente a aplicação do dia 8 de novembro de 2023, ocorrida numa quarta-feira à tarde. Este momento inicial da pesquisa envolveu uma abordagem cuidadosa e ética ao introduzir os participantes ao estudo.

O professor pesquisador começou explicando o conteúdo da pesquisa à turma, visando minimizar impactos na rotina dos alunos e promover uma observação autêntica (Severino, 2016). O objetivo era conhecer os alunos como indivíduos antes de focar nos objetivos da

pesquisa. Para isso, o professor pesquisador se integrou às aulas regulares de Educação Física como se fosse um aluno, sem alterar a realidade dos estudantes.

Quanto a percepções do professor pesquisador: os alunos manifestaram uma expectativa positiva e receberam bem o professor-pesquisador em sua rotina. Durante as atividades conduzidas pelo professor titular, foi observada uma organização da turma, que, apesar de agitada, demonstrou cuidado e empatia em relação ao pesquisador. Esta estratégia inicial provou ser eficaz ao introduzir gradualmente a realidade dos estudantes, evitando estranhamento durante a aplicação da sequência de ensino dos Jogos de Luta Corporal (Thiollente, 1988).

A segunda avaliação, realizada em 13 de novembro de 2023, abordou as estratégias de roda de conversa, o mapeamento diagnóstico do conhecimento dos alunos sobre o fenômeno das lutas, e aspectos históricos culturais como a diferenciação entre as diversas manifestações das lutas das expressões de brigas.

Abordou as semelhanças e diferenças entre lutas e brigas, princípios condicionais e grupos de aproximação. Para estabelecer parâmetros para as aulas de Jogos de Luta Corporal, os alunos foram questionados sobre suas percepções de lutas e brigas. As respostas mostraram uma compreensão inicial limitada, tratando os termos como sinônimos. Esse primeiro momento de seu por meio de aula expositiva.

Na discussão, enfatizou-se que as lutas incluem contato intencional, integração de ataque e defesa, imprevisibilidade, oponentes personificados e regras. Este último distingue lutas de brigas, indicando consentimento mútuo e conduta regulamentada. Vídeos ilustraram as diferenças entre lutas e brigas.

O professor dividiu o quadro negro em luta e briga, e os alunos categorizaram palavras relacionadas a cada termo, como raiva descontrolada, regras, violência, bullying, respeito, ausência de regras, controle emocional e local apropriado. Fazendo a passagem de uma aula clássica expositiva para uma disposição mais descontraída, que se reorganizaram em uma roda de conversa para promover proximidade e empatia. A utilização de vídeos e categorização de palavras facilitou a compreensão.

Outro aspecto abordado ao longo das aulas foi a importante contextualização das influências das produções midiáticas, como em filmes, desenhos animados e videogames, que fazem parte do universo dos estudantes. A exposição excessiva a cenas de violência deve ser considerada e problematizada pela escola.

Quanto a percepções do professor pesquisador: os alunos demonstraram atenção, mas a aula expositiva foi extensa, causando cansaço. Encontrar um equilíbrio entre as dimensões

procedimental e conceitual dos conteúdos é um desafio. A transição para a roda de conversa resultou em maior descontração e engajamento, especialmente ao trabalhar com cartazes e vídeos.

Embora a estratégia de introduzir aspectos histórico-culturais das lutas tenha sido produtiva, a aula expositiva foi longa, dessa forma esse momento de aplicação do Artefato Pedagógico foi avaliada com parcialmente efetiva. Recomenda-se reduzir o tempo expositivo inicial ou adotar desde o início a roda de conversa para um ambiente mais dinâmico e participativo.

Ao discutir as divergências e convergências entre lutas e brigas, desvinculou-se a associação equivocada entre violência e Lutas Corporais, permitindo uma abordagem educativa. Os dados coletados por meio de discussão do tema, aproximam-se da afirmação de Rufino (2018), de que as representações midiáticas de heróis violentos podem ser negativos para as crianças. Desta forma as estratégias desenvolvidas no Artefato Pedagógico podem auxiliar no trato pedagógico dessas influências, contribuindo para a diminuição da violência no ambiente escolar.

A terceira avaliação, refere-se ao dia 13 de novembro de 2023, no período vespertino, onde foram iniciadas as vivências de alguns Jogos de Luta Corporal introdutórios. A avaliação se deu pela estratégia da adaptação do espaço físico para as aulas.

Durante o período de aplicação do Artefato Pedagógico, uma onda de calor extremo afetava todo o país. A escola, embora equipada com uma quadra poliesportiva, não dispunha de cobertura. Assim, as atividades foram realizadas dentro da sala de aula, com janelas abertas para ventilação adequada, destacando a falta de espaços apropriados como um desafio prático.

Foram definidos conceitos com a turma, enfatizando o princípio das Regras, delimitador essencial entre jogos e brigas. Iniciamos com o jogo polegar guerreiro, onde a turma foi questionada sobre sua natureza e se poderia ser considerado uma forma de luta:

- "Isso não é luta!" (F)
- "Nada a ver com luta!" (G)
- "Acho que é luta" (H)

O professor explorou diferentes visões sobre o jogo, destacando o contato físico e a imprevisibilidade dos embates. As regras começaram com duplas usando uma mão, evoluindo para duplas com ambas as mãos e, por fim, trios usando ambas as mãos simultaneamente. O jogo braço de ferro deitado trouxe uma variação da luta tradicional, incentivando os alunos a relacionar os elementos do jogo com características das Lutas Corporais, destacando o contato corporal e a simultaneidade de defesa e ataque.

O dedão de aço seguiu a lógica do polegar guerreiro e braço de ferro deitado, mas usando os dedos do pé. A contextualização com um campeonato mundial enriqueceu a compreensão dos alunos sobre a diversidade das práticas de luta. A jogo capoeira de sacis acrescentou equilíbrio e movimento ao desafio, envolvendo os participantes em pé e utilizando um bambolê como delimitador. Foram introduzidas regras específicas e estimulada a reflexão sobre as características do jogo em relação às práticas de luta.

Quanto à percepção do professor: as aulas foram bem recebidas. Apesar das limitações de espaço adequado, conseguimos adaptar a própria sala de aula regular. A escola dispõe de um bom número de tatames, que foram utilizados na sala. No entanto, caso uma escola não possua esses tatames, ainda é possível adaptar o material à realidade de cada instituição, utilizando áreas gramadas, colchonetes ou até mesmo criando espaços de luta com serragem de pneus.

Encerramos com uma discussão em grupo, revisando os conceitos introduzidos. A aula progrediu positivamente, destacando elementos comuns das lutas e suas diferenças em relação às brigas. Apesar dos obstáculos, como a ausência de um espaço adequado, é possível adaptar o ambiente para a prática dos Jogos de Luta Corporal, considerando a limitação de espaço. A aula foi considerada de eficácia devido a possibilidade de adaptar o espaço para vivência dos Jogos de Luta Corporal (Matos, Hirama, Galatti, Montagner, 2015; Brasil, 1997).

A quarta avaliação dos Jogos de Luta Corporal teve como referência o dia 14 de novembro de 2023, com foco na fusão de ataque e defesa, bem como nas regras de ouro. A avaliação foi baseada em argumentos presentes na literatura que apontam para a necessidade de o professor ter experiência prévia para o ensino das lutas na escola. Contudo, esse argumento pode ser refutado através da estratégia do Trato Pedagógico, utilizando jogos que exploram a similitude entre as lutas.

A aula começou com uma roda de conversa para revisar conceitos anteriores e estabelecer acordos pedagógicos. Os objetivos eram proporcionar uma experiência lúdica das lutas através de jogos, sem se concentrar em técnicas específicas. Todos os participantes foram considerados vencedores pela participação. A seleção de duplas variou em categorias de peso e gênero para diversificar as interações.

Na atividade "Os Pregadores", os alunos usaram pregadores nas roupas para simular disputas, explorando elementos de lutas de média distância com movimentos dos membros superiores. No jogo "Balão de Aquiles", utilizaram pregadores de roupa e balões presos aos calcanhares, focando nos membros superiores e inferiores. Após os jogos, uma análise com os alunos destacou a relação dessas atividades com as lutas corporais de média distância.

Quanto a percepção do professor: a análise coletiva reiterou que os jogos eram Jogos de Luta Corporal de média distância, destacando a fusão entre ataque e defesa nos membros superiores e inferiores. A aula proporcionou uma experiência prática e reflexiva, promovendo uma compreensão significativa dos princípios das lutas corporais.

A especialização do professor como praticante ou ex-atleta de determinada modalidade não garante um ensino amplo das lutas como parte do conhecimento acumulado pela humanidade. É praticamente impossível ter conhecimento especializado e todas as lutas, devido à variedade de modalidades específicas espalhadas pelo mundo e ao tempo restrito que deve ser compartilhado com outras práticas corporais (Reid; Croucher, 2010).

O argumento central desse trabalho é que o professor não precisa ter experiência prévia como praticante de modalidades específicas, mas deve compreender as características distintivas das Lutas Corporais, como os princípios condicionais e as categorizações por grupos de aproximação, aliados aos aspectos didáticos da Educação Física.

Isso resulta na transformação do fenômeno das Lutas na sociedade para dentro da escola. No caso específico do Artefato, essa transformação didática e pedagógica se manifesta nos Jogos de Luta Corporal, indicando a necessidade de resignificar o ensino das lutas na escola para valorizar a diversidade de vivências além da técnica, superando a categoria restritiva de ter experiência prévia como praticante (Del Vecchio; Franchini, 2006; Ferreira, Costa, Hudson, Meireles, 2021).

A quinta avaliação: referente ao dia 20 de novembro de 2023, durante a tarde, foi realizada a quinta avaliação dos Jogos de Luta Corporal no Artefato Pedagógico baseado na replicação sobre a escassez de material que pode influenciar o professor em não optar por ensinar os conteúdos inerentes a esses aspectos.

Focando em confrontos de longa distância com o uso de implementos. As atividades incluíram dois jogos: esgrima parda e espada e escudo. Os participantes exploraram estratégias para lidar com oponentes à distância, destacando a importância do uso do centro de gravidade e ações manipulativas como empunhadura e estocada.

Quanto a percepções do professor: a questão da escassez de materiais foi abordada, sugerindo a fabricação de implementos com materiais acessíveis como solução. Isso poderia ampliar as possibilidades além das limitações iniciais mencionadas na literatura (Carreiro, 2005; Alencar; Silva; Lavoura; Drigo, 2015).

Entretanto, envolver os estudantes na produção desses implementos, mesmo com materiais de baixo custo, pode ser desafiador devido à realidade social da comunidade escolar. Por essa razão, o professor optou por trazer os implementos prontos para as aulas, considerando

o tempo limitado disponível. Desta forma destaca-se esse momento com parcialmente efetiva, pois não foi programado aulas em que os estudantes pudessem produzir seus próprios instrumentos.

A sexta avaliação do Artefato Pedagógico referente ao dia 21 de novembro de 2023, durante a tarde, foi canalizada na questão de gênero. Focada nos Jogos de Luta Corporal em distâncias curtas e no princípio da imprevisibilidade, valorizando a diversidade física dos estudantes. As discussões destacaram como a imprevisibilidade dos confrontos se deve às diferentes habilidades e biotipos dos participantes.

Um exemplo dessa imprevisibilidade foi a luta de boxe entre Acelino "Popó" Freitas e o halterofilista youtuber "Bambam" em 24 de fevereiro de 2024, onde Popó, apesar de menor, venceu rapidamente. Os jogos realizados foram "Pés Grande", "Disputa de Gigantes" e "Luta Corporal de Equipes". Observou-se uma maior resistência das meninas em participar, possivelmente devido à proximidade física exigida nos jogos, levantando questões sobre a participação feminina e a integração de gêneros.

Quanto a percepções do professor: foi observado que a resistência das meninas em participar poderia estar relacionada às questões de gênero, sugerindo a necessidade de abordar essas questões no início das aulas para problematizar as desigualdades de gênero e reconhecer que as lutas fazem parte do conhecimento humano de todos os gêneros. (Mariano; Silva; Souza; Rizzo; Rosa; Monteiro, 2021).

Durante essa análise, chegamos a uma conclusão interessante, ainda pouco discutida na literatura: apesar da resistência comumente associada às meninas em lutas, observamos uma participação equilibrada nos jogos de luta corporal. No entanto, houve uma relutância maior em relação a lutas de curta distância ou de agarre. Os dados coletados indicam que essa relutância é específica para certos tipos de lutas e não uma rejeição geral à prática.

A sétima avaliação do Artefato Pedagógico, foi realizada na tarde de quinta-feira, 23 de novembro de 2023. O foco foi o argumento impeditivo relacionado à ênfase exagerada em uma modalidade específica ou à especialização. Nesta sessão, experimentamos a mistura de alguns Jogos de Luta Corporal. Os Jogos de Luta Corporal mistos fundiram os jogos: gigantes + pregadores + espadas, como documentado nas Fotografias 14 e 15, respectivamente, e no Quadro 10 do Artefato Pedagógico.

Em relação ao argumento impeditivo modalidade específica, optou-se por abordar conteúdos comuns e compartilhados entre diferentes modalidades de luta, em uma perspectiva global. Esta escolha contrasta com a tendência de ensinar apenas modalidades específicas,

promovendo uma visão mais ampla e inclusiva das lutas (Brasil, 2018; Soares; Taffarel; Varjal; Filho; Escobar; Bracht Soares, 1992; Gomes, Soares, Pereira).

Quanto a percepção do professor: foi observado que a aula foi eficaz, pois os estudantes compreenderam as classificações dos jogos e perceberam a possibilidade de combiná-los. A prática de misturar diferentes jogos de luta permite transcender a tendência comum de ensinar apenas uma modalidade específica nas escolas (Brasil, 2018; Soares; Taffarel; Varjal; Filho; Escobar; Bracht, 1992). Isso permite entender as lutas como um fenômeno humano, não limitado a uma única modalidade ou cultura, mas sim como um patrimônio da humanidade, perpassando desta forma pela categoria restritiva ênfase em modalidades específicas (Nascimento; Almeida, 2008).

A oitava avaliação de aplicação do Artefato Pedagógico, ocorrida em treze de dezembro de 2023, quarta-feira vespertino, se deu pelo feedback dos estudantes sobre os Jogos de Luta corporal. Embora a avaliação se concentre na aplicação do Artefato Pedagógico, é fundamental receber o feedback dos estudantes. Afinal, o objetivo primordial do Artefato é garantir que os alunos tenham a oportunidade de vivenciar os conteúdos relacionados às Lutas Corporais no ambiente escolar. A proposta intervencionista e propositiva presente no Artefato Pedagógico sugere que os Jogos de Luta Corporal não só contribuem para superar as categorias que restringem, mas também apontar possibilidades.

Quanto às percepções do professor: as devolutivas dos estudantes foram de maneira geral bastante positivas, estes poderiam escrever sobre as aulas que mais gostaram e também fazer desenhos descrevendo as aulas, e demonstrou que gostariam que as Lutas Corporais fossem integrantes dos conteúdos da Educação Física na Escola.

5.1 Re-Design

Após a avaliação do Artefato Pedagógico, identificaram-se áreas que necessitavam de ajustes, especialmente nos momentos de intervenção parcialmente eficazes.

Os ajustes foram sugeridos nas seguintes intervenções:

Aproximação com a realidade: mostrou-se eficaz, não necessitando de ajustes.

Mapeamento diagnóstico, luta x brigas, roda de conversa: foi parcialmente eficaz, sugerindo-se ajustes nas aulas expositivas e a organização espacial em roda de conversa já no início da primeira aula.

Adaptação do espaço físico: apesar da dificuldade, mostrou-se eficaz a adaptação para realizar os jogos dentro da própria sala de aula.

Trato pedagógico e experiência prévia: Sugere-se que os jogos introdutórios fossem distribuídos por mais dias, pois muitos jogos programados, apesar de diversificarem a aula, podem tornar-se cansativos em um único dia.

A exigência de experiência prévia, que poderia ser vista como um fator limitador, foi superada pela utilização de jogos que comungam elementos de similitudes entre as Lutas Corporais.

Escassez de material: Sugeriu-se ajustar ou programar um dia de oficinas para que os estudantes possam “forjar” seus próprios instrumentos, já que o professor trouxe alguns prontos para as aulas. No anexo do redesenho, há um passo a passo para confeccionar os instrumentos das lutas de longa distância.

Questão de gênero: O professor percebeu uma menor participação das meninas nas aulas de lutas de curta distância. Sugeriu-se tratar do tema em todas as aulas para minimizar ou sanar essa possível falta de participação das meninas nos jogos de luta corporal.

Ênfase na especialização: esses aspectos mostraram-se efetivos ao serem combinados com a estratégia de misturar os Jogos de Lutas Corporais, demonstrando que é possível ensinar lutas de forma lúdica antes de abordar a especialização.

Feedback dos estudantes: essa estratégia se mostrou efetiva, no sentido de oportunizar os estudantes compartilhar suas impressões sobre as vivências das aulas que possam auxiliar o professor nos seus futuros planejamentos para melhor o Artefato Pedagógico.

Intercorrências: algumas ocorrências sucederam durante a previsão inicial da aplicação do artefato que foram anotadas no diário de campo do professor pesquisador, como nos dias: dezesseis de novembro de 2023, quinta-feira não houve intervenção devido ao passeio escolar programado pela escola. No dia 15 de novembro não houve intervenção devido ao feriado da proclamação da república, mas o professor deu início a confecção dos implementos para serem utilizados nos jogos de luta de longa distância.

Em 17 de novembro de 2023, não houve intervenção, pois os alunos estavam envolvidos em um torneio de futebol interno, e o professor preferiu não interferir na rotina escolar. No dia 22 de novembro, também não ocorreu intervenção devido a uma reunião coletiva na escola do professor pesquisador.

Desta forma, o redesenho está apresentado como Anexo – H, além das sugestões acima, possibilitando a melhora do desenho inicial em consonância com o referencial metodológico do Design Educacional (Mattar, 2014; Barab; Squire, 2004; Wang; Hannafin, 2005; Andrade; Santos, 2020; Filatro, 2008). O Artefato desenvolvido nessa pesquisa pode ser utilizado em

outros contextos com as mesmas características gerais, mas que no entanto precisam das devidas adaptações para serem efetivas, que ao fim, irão aperfeiçoar o texto

Esse processo pode enriquecer os possíveis redesenhos do Artefato Pedagógico, levando em conta a superação de categorias de problemas como falta de conhecimento e dúvidas sobre o tratamento pedagógico do ensino das lutas na escola. Nesse contexto, visamos redesenhar o Artefato Pedagógico para torná-lo adaptável às diversas realidades educacionais, apresentando-se como uma alternativa viável para o ensino das lutas nas escolas públicas.

Apesar da ênfase na aplicação do Artefato Pedagógico, torna-se essencial o feedback dos estudantes, o Artefato terá sempre como objetivo final proporcionar que os estudantes tenham o direito de vivenciar os conteúdos relacionados às Lutas Corporais no ambiente escolar. A proposta intervencionista e propositiva encontrada dentro do Artefato Pedagógico sugere que os Jogos de Luta Corporal são uma ferramenta interessante não apenas para combater pressupostos restritivos, mas também para apontar novas possibilidades.

O Artefato Pedagógico- Anexo H, não apenas propõe o ensino das lutas, mas também serve como uma formação continuada, oferecendo conhecimentos teóricos e práticos que aumentam a confiança do professor. Ao abordar as lutas através dos Jogos de Luta Corporal e realizar uma transposição didática, é possível superar as limitações decorrentes da falta de conhecimento específico ao mesmo tempo em que se capacita no conhecimento aplicado mais geral do tema. Considerando os princípios condicionais das lutas e categorizando grupos de aproximação, o professor pode preencher lacunas de conhecimento, permitindo uma distribuição mais eficaz e qualificada dos conteúdos das Lutas Corporais no ambiente escolar.

5.2 Considerações Finais

Apesar de suas origens distintas - desde o homem primitivo que lutava pela sobrevivência, passando pelo monge indiano que meditou por nove anos nas montanhas remotas da China, até as ressignificações no Japão, onde técnicas de guerra (bujutsu) foram transformadas em práticas educativas (budô) e o processo moderno de esportivização, ou mesmo as técnicas desenvolvidas por pessoas escravizadas no Brasil para defesa - ou então considerando as origens mais emergentes que podem ter surgido de simples brincadeiras de crianças e animais, que posteriormente se sistematizaram, percebe-se que as Lutas Corporais são um fenômeno humano que atravessa diversos segmentos da sociedade.

Essas práticas se manifestam nas relações de trabalho, na mídia, na espetacularização ou mesmo na simples fruição, tornando-se um conteúdo relevante para ser ensinado na

Educação Física escolar, pois fazem parte do patrimônio de conhecimento da humanidade. Além disso, a sua inserção é recomendada em diversos documentos educacionais.

Nesse contexto, alguns autores têm tentado classificar essa prática corporal, seja por objetivos do combate, ações motoras, grupos de aproximação, lutas de agarre, lutas com golpes, ou lutas que utilizam implementos, golpes traumatizantes ou pelo tipo de meta, direta ou indireta. No Brasil, inspirado inicialmente nos JDC, houve um avanço na classificação do cerne das lutas, identificando o que elas têm em comum em diferentes práticas. Assim, surgiram os princípios condicionais das lutas e suas classificações por grupos de aproximação, que derivam dos tipos de contato, que podem ser contínuo, intermitente ou mediado por implementos.

Mesmo com esses avanços e contribuições, ainda persistem dúvidas sobre como organizar e distribuir esse conteúdo para ser ensinado no ambiente escolar. Trata-se de um tema ainda pouco explorado pelos professores de educação física, apesar das propostas de ensino que vêm sendo desenvolvidas. Muitas vezes, há uma ênfase na especialização e em categorias restritivas, o que revela uma falta de conhecimento mais aprofundado sobre o tema.

Dessa forma, utilizando o design educacional, que permite ao próprio professor desenvolver estratégias de ensino em sala de aula, propomos um Artefato Pedagógico para o ensino das lutas, através de jogos e brincadeiras, denominados aqui como Jogos de Luta Corporal. Essas brincadeiras compartilham as mesmas classificações das lutas, porém, com o devido trato pedagógico.

O Artefato Pedagógico passou por cinco etapas distintas: análise, desenho e desenvolvimento, que se referem aos aspectos teóricos, e implementação e avaliação, relacionados aos aspectos práticos. Dessa forma, o Artefato foi concebido e, durante sua aplicação, foram identificadas algumas intercorrências. Como resultado, o artefato foi aprimorado, o que levou a um redesenho (*re-design*).

Dessa forma, para contemplar as considerações finais desta pesquisa, retomou-se a pergunta norteadora: "Como estruturar sistematicamente um Artefato Pedagógico que organize os componentes fundamentais dos Jogos de Luta Corporal para o ensino de lutas nos anos iniciais do ensino fundamental?" A partir dos resultados obtidos, verificou-se que os Jogos de Luta Corporal podem servir como uma ferramenta eficaz para auxiliar professores na transposição didática do tema de Lutas Corporais, adaptando-o ao ambiente escolar por meio de jogos reduzidos. Isso contribui para um ensino alinhado ao contexto educacional das escolas públicas.

O objetivo geral, que consistia no desenvolvimento de um Artefato Pedagógico, foi realizado através de etapas bem delineadas de análise, design e desenvolvimento, envolveu uma

revisão criteriosa da literatura e um estudo conjunto monitoria levando em a consideração os aspectos contextuais e teóricos metodológicos sobre as lutas corporais para o planejamento embasado do artefato pedagógico bem como a escolha criteriosa do nome Jogos de Luta Corporal que incorpora a pesquisa.

Os objetivos específicos de aplicar e avaliar estão diretamente ligados aos aspectos práticos do estudo. O objetivo de aplicar, nomeado como implementação no Artefato Pedagógico, foi estruturado em um ciclo composto por oito momentos distintos. Sua descrição foi elaborada por meio da redação em formato de relato de experiência, que utilizou a triangulação dos instrumentos para descrever os dados coletados. Essa estratégia revelou-se eficaz para retratar a aplicação do Artefato de forma objetiva.

Em relação ao último objetivo específico, que foi avaliar o Artefato Pedagógico, analisamos cada momento e estratégia de aplicação, interpretando os dados obtidos. A partir dessa análise, identificamos a necessidade de ajustes em alguns momentos da aplicação. Como resultado, sugerimos um redesenho, apresentado em anexo, que destaca os principais fenômenos de melhoria observados durante o processo de intervenção, além de explorar a possibilidade de generalização da abordagem para problemas educacionais específicos.

Entre as dificuldades e limitações encontradas, destaca-se a impossibilidade de reaplicar o Artefato Pedagógico após as melhorias sugeridas, devido ao tempo limitado da pesquisa. Essa restrição impediu a verificação da efetividade dos ajustes propostos, especialmente no que diz respeito à adaptação do conteúdo para outras turmas ou contextos escolares diferentes. Além disso, a falta de reaplicação impediu a coleta de novos dados em contextos variados, o que restringiu explorar a generalização dos resultados em situações educacionais distintas

Para estudos futuros, sugere-se a reaplicação do artefato, especialmente com professores e alunos de escolas públicas, para validar as melhorias propostas e realizar novos ajustes de acordo com as necessidades específicas de cada contexto. O desenvolvimento contínuo do Artefato permitirá sua evolução, possibilitando uma generalização mais precisa da abordagem pedagógica para diferentes problemas educacionais, com foco na inicialização do ensino de Lutas Corporais nos anos iniciais.

Por fim, os resultados da pesquisa indicam que, mesmo com suas limitações, os Jogos de Luta Corporal representam uma contribuição teórica e prática para a implementação do ensino de lutas no currículo do ensino fundamental. A pesquisa revelou o potencial deste Artefato promovendo o engajamento dos alunos e facilitando a prática pedagógica dos professores ao abordar a temática de lutas corporais.

REFERÊNCIAS

- ALENCAR, Beatriz. **As lutas como conteúdo da educação física escolar**: análise das unidades didáticas do Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF). 2023. 46 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) — Universidade de Brasília, Brasília, 2023.
- ALENCAR, Yllah Oliveira; SILVA, Luiz Henrique da; LAVOUR, Tiago Nicola; DRIGO, Alexandre Janotta. As lutas no ambiente escolar: uma proposta de prática pedagógica. **Movimento**, Porto Alegre, v. 23, n. 3, p. 53-63, 2015.
- ALMEIDA, José Júlio de. Disciplina: luta. Curso de Pós-Graduação. **SÃO PAULO (Estado)**: RedeFor; Campinas: **Unicamp**, 2012.
- ALMEIDA, Maycon Ornelas; RODRIGUES, Heitor de Andrade. Lutas, artes marciais e esportes de combate na Educação Física escolar: conhecimento e crenças de professores do Ensino Médio. **Cadernos do Aplicação**, Porto Alegre, v. 36, 2023. DOI: 10.22456/2595-4377.129722. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/129722>. Acesso em: 17 out. 2023.
- ALVES JÚNIOR, Edmundo de Drummond. **Judô: evolução técnica e competição**. João Pessoa: Ed Idéia, 2001. p. 73-91.
- AMADOR, Fernando. La enseñanza de los deportes de lucha. In: SÁNCHEZ, Bañuelos Fernando. **Didáctica de la Educación Física y el deporte**. Madrid: **Gimnos**, 1995.
- ANDRADE, Saulo Carmo; SANTOS, Maria de Fátima Luz. O design instrucional e o design educacional sob a ótica de uma educação progressista. **Ensino em Foco**, Salvador, v. 3, n. 8, p. 64-75, dez. 2020.
- ANTUNES, Marcelo Moreira. **Uma breve reflexão sobre a história e as funcionalidades das artes marciais na contemporaneidade**. In: ANTUNES, Marcelo Moreira; ALMEIDA, José Júlio Gavião de. Artes marciais, lutas e esportes de combate na perspectiva da educação física: reflexão e possibilidades. Curitiba: **CRV**, 2016. p. 15-42.
- ARES. In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: **Wikimedia Foundation**, 2024. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Ares&oldid=67324927>>. Acesso em: 18 jan. 2024.
- AYOUB, Eliana. Narrando experiências com a educação física na educação infantil. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 26, n. 3, p. 143-158, 2005.
- BARAB, Sasha; SQUIRE, Kurt. Design-based research: Putting a stake in the ground. **Journal of the Learning Sciences**, v. 13, n. 1, p. 1-14, 2004.
- BARROS, A. M.; GABRIEL, R. Z. Lutas. In: DARIDO, S. C. (Org.). **Educação Física Escolar**: compartilhando experiências. São Paulo: Phorte, 2011. p. 74-96

BATISTA, Cleyton; MOURA, Diego Luz. Princípios metodológicos para o ensino da Educação Física: o início de um consenso. **Journal of Physical Education**, v. 30, n. 1, p. e-3041, 24 May 2019.

BAYER, Claude. **O ensino dos desportos colectivos**. Lisboa: Dinalivro, 1994.

BBC NEWS BRASIL. O inusitado Campeonato Mundial de Luta de Dedão. **BBC**, 2017. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-41031249>>. Acesso em: 12 set. 2023.

BECHARA, Evaldo Chauvet. **Educação Física escolar**: proposta para formação de líderes comunitários para alunos de 2ª e 3ª séries do Ensino Médio. 2004. 137f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2004.

BETTI, Mauro. **Educação Física e sociedade**. São Paulo: **Movimento**, 1991.

BETTI, Mauro. **Educação Física Escolar**: ensino e pesquisa-ação. Ijuí: **Unijuí**, 2009.

BOAS, Franz. **A mente do ser humano primitivo**. Editora **Vozes** Limitada, 2018.

BORTOLETO, Marco Antonio Coelho; RIBAS, João Francisco Magno; SARAVÍ, Jorge Ricardo. A praxiologia motriz e suas contribuições ao debate científico da educação física. **Conexões**, Campinas, SP, v. 18, p. e020032, 2020. DOI: 10.20396/conex.v18i0.8661256. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8661256>. Acesso em: 6 jan. 2024.

BRASIL. Decreto-Lei 2.848, de 07 de dezembro de 1940. **Código Penal**. **Diário Oficial da União**, Rio de Janeiro, 31 dez. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848.htm>. Acesso em: 29 mar. 2023.

BRASIL. **Lei 9394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF, dezembro, 1996.

BRASIL. **Lei n. 12.527, de 18 de novembro de 2011**. Regula o acesso à informação previsto no inciso XXXIII do art.5º, no inciso II do §3º do art. 37 e no § 2º do art. 216 da Constituição Federal; altera a Lei nº 8.112, de 11 de dezembro de 1990; revoga a Lei nº 11.111, de 5 de maio de 2005, e dispositivos da Lei nº 8.159, de 8 de janeiro de 1991; e dá outras providências. Brasília, DF: **Diário Oficial da União**, nov. 2011.

BRASIL. **Lei nº 9.696, de 1º de setembro de 1998**. Dispõe sobre a regulamentação da Profissão de Educação Física e cria os respectivos Conselho Federal e Conselhos Regionais de Educação Física. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 2 set. 1998b.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: educação física, 3º e 4º ciclos. Brasília, DF, 1998. v. 7.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: **MEC**, 2018.

BREDA, Mauro Eduardo de Jesus Gonçalves; GALATTI, Larissa Rafaela; SCAGLIA, Alcides José.; PAES, Roberto Rodrigues. **Pedagogia do esporte aplicada às lutas**. São Paulo: **Phorte**, 2010.

BROUGÉRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: **Editora Pioneira**, 2002.

BRUCE LEE. **Be water, my friend**. Entrevista concedida a Pierre Berton. **The Pierre Berton Show**, 1971.

BUNKER, David; THORPE, Road. The curriculum model. **Rethinking Games Teaching. Loughborough University Of Technology**, p.7-10, 05 out. 1986. Disponível em: <http://www.bugeyed.ca/seeds/wp-content/uploads/2013/06/Bunker-and-Thorpe-The-curriculum-model.pdf> Acesso em: 07 janeiro de 2024.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**. trad. José Garcez Palha. Lisboa: **Edições Cotovia**, 1990.

CARREIRO, Eduardo Augusto. Lutas. In: DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição Andrade. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: **Guanabara Koogan**, 2005, p.244-261.

CARTAXO, Carlos Alberto. **Jogos de combate: Atividades recreativas e psicomotoras, Teoria e prática**. Petrópolis: **Vozes**. 2013.

CASTARLENAS, Llorens Joseph Li. Deportes de combate y lucha: aproximación conceptual y pedagógica. **Revista Apunts: Educación Física y Deportes**, 1990, n. 19, p. 21-28.

CAVALCANTE Bruna Luana de Lima; LIMA Uirassú Tupinambá Silva de. Relato de experiência de uma estudante de Enfermagem em um consultório especializado em tratamento de feridas. **Journal of Nursing Health**, Pelotas, v. 1, n. 2, p. 94-103, 2012.

CHEVALLARD, Yves. **La transposition didactique**. Grenoble : **La Pensée Sauvage**, 1985.

COLUNÁ, Jorge Felipe; CHAVES, Simone Freitas. **Capoeira e psicomotricidade: Brincando e aprendendo a jogar**. 1. ed. Português. 2017.

CORREIA, Walter Roberto; FRANCHINI, Emerson. Produção acadêmica em lutas, artes marciais e esportes de combate. **Motriz**, Rio Claro, v. 16, n. 1, p.1-9, jan./mar. 2010.

COSTA, Luciane Cristina Arantes da; NASCIMENTO, Juarez Vieira do. O ensino da técnica e da tática: novas abordagens metodológicas. **Journal of Physical Education**, v.15, n.2,p. 49-56, 2008.

DAOLIO, Jocimar. **Educação física Brasileira: Autores e Atores da década de 80**. Campinas: **Papirus**,1998.

DAOLIO, Jocimar. **Jogos esportivos coletivos**: dos princípios operacionais aos gestos técnicos– modelo pendular a partir das idéias de Claude Bayer. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, Brasília, v. 10, n. 4, p. 99-103, 2002.

DARIDO, Suraya Cristina; SOUZA JÚNIOR, Osmar Moreira. **Para ensinar educação física**: possibilidades de intervenção na escola. Campinas: **Papirus**, 2007.

DEL VECCHIO, Fabrício Boscolo; FRANCHINI, Emerson. **Lutas, artes marciais e esportes de combate**: possibilidades, experiências e abordagens no currículo da Educação Física. In: SOUZA NETO, S.; HUNGER, D. **Formação profissional em Educação Física**: estudos e pesquisas. Rio Claro: **Biblioética**, 2006.

DEWEY, John. **How we think-a restatement of the relation of reflective thinking to the educative process**. Boston: **Heath**, 1933.

DICIONÁRIO CRÍTICO DE EDUCAÇÃO FÍSICA/ Org. GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FENSTERSEIFFER, Paulo Evaldo . 3.ed.rev. e ampl. Ijuí: Ed. Unijuí, 2014. - 680 p. (Coleção educação física).

DISTRITO FEDERAL. **Projeto Político-Pedagógico Escola Classe Agulhada**. Brasília: **SEEDF**, 2022.

DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. **Currículo em Movimento da Educação Básica**: Pressupostos Teóricos do Currículo em Movimento da Educação Básica. Brasília: **SEDF**, 2014.

DISTRITO FEDERAL. **Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal**. Programa Educação com Movimento. Brasília, 2019.

DRIGO, Alexandre Janotta. **Esportes de Combate, Artes Marciais, Lutas**: Terminologias em Debate. **Revista Budô**, Curitiba – PR, 2020. Disponível em: <<https://revistabudo.com.br/esportes-de-combate-artes-marciais-lutas-terminologias-em-debate/>>. Acesso em: 31/07/2023.

ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Lisboa: **Difel**, 1992.

ESPARTERO, Julian. Aproximación histórico-conceptual a los deportes de lucha In: VILLAMÓN, M. (Org.). **Introducción al judo**. Barcelona: Hispano Europea, 1999.

ESPARTERO, Julian; GUTIÉRREZ, García. **El judo y las actividades de lucha en el marco de la Educación Física escolar**: una revisión de las propuestas y modelos de su enseñanza. 2004. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/267993929_EL_JUDO_Y_LAS_ACTIVIDADES_DE_LUCHA_EN_EL_MARCO_DE_LA_EDUCACION_FISICA_ESCOLAR_UNA_REVISION_DE_LAS_PROPUUESTAS_Y_MODELOS_DE_SU_ENSEMANZA>. Acesso em: 05 abril 2023.

FARIAS FABIANI, Débora Jaqueline ; SCAGLIA, Alcides José Scaglia; GAVIÃO DE ALMEIDA, José Júlio. O jogo de faz de conta e o ensino da luta para crianças: criando ambientes de aprendizagem. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 19, n. 1, 2016. DOI:

10.5216/rpp.v19i1.38568. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/38568>. Acesso em: 3 ago. 2023.

FEREIRA, Nicoly Rocha; COSTA, Júlia Loth; HUDSON, Tassiana Aparecida; MEIRELES, Juliana Fernandes Filgueira. **Inserção das lutas na educação física escolar da cidade de Muriaé-MG**. Pensar a Prática, Goiânia, v. 24, 2021. DOI: 10.5216/rpp.v24.67744. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/67744>. Acesso em: 25 fev. 2024.

FERREIRA, Heraldo Simões. As lutas na Educação Física escolar – parte do bloco de conteúdos... na prática ou apenas no papel? Encontro de pós-graduação e pesquisa da Universidade de Fortaleza, Ceará. **Anais...** Ceará: Universidade de Fortaleza, 2005.

FIGUEIREDO, Abel A. Os desportos de combate nas aulas de educação física. **Revista Horizonte**, v. 14, n. 81, 1998.

FILATRO, Andrea. **Design instrucional na prática**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.

FREIRE, João Batista. **O jogo entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados. 2005.

GARGANTA, Júlio. Para uma Teoria dos Jogos Desportivos Coletivos. In: GRAÇA, A.; OLIVEIRA, J. (Eds.). **O ensino dos jogos desportivos**. 2ª ed. Porto: Universidade do Porto 1995.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, Nathalia Chaves; BARROS, André Minuzzo de; DE FREITAS, Fernando Paulo Rosa; DARIDO, Suraya Cristina; RUFINO, Luíz Gustavo Bonatto. O conteúdo das lutas nas séries iniciais do ensino fundamental: possibilidades para a prática pedagógica da Educação Física escolar. **Motrivivência**. 2013;41(41):305-20. <http://dx.doi.org/10.5007/2175-8042.2013v25n41p305>

GOMES, Mariana Simões Pimentel. **Ensino (e aprendizagem) das lutas**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2023. 95 p. 21 cm. (Educação física e esportes).

GOMES, Mariana Simões Pimentel. **O ensino do saber lutar na universidade**: estudo da didática clínica nas lutas e esportes de combate. 2014. 205f. tese (Doutorado em Educação Física) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2014.

GOMES, Mariana Simões Pimentel. **Procedimentos pedagógicos para o ensino das lutas**: contextos e possibilidades. 2008. 119f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.

GOMES, Mariana Simões Pimentel; MORATO, Marcio Pereira; DUARTE, Edison; ALMEIDA, José Júlio Gavião de. ENSINO DAS LUTAS: DOS PRINCÍPIOS CONDICIONAIS AOS GRUPOS SITUACIONAIS. **Movimento**, [S. l.], v. 16, n. 2, p. 207–227, 2010. DOI: 10.22456/1982-8918.9743. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/9743>. Acesso em: 23 ago. 2023.

GONZALEZ, Fernando Jaime; SCHWENGBER, Maria Simone Vione. Escola e Educação Física nos anos iniciais: especificidade e conhecimentos. **Práticas pedagógicas em Educação Física: espaço, tempo e corporeidade**. Erechim: Edelbra, 2012. p.131.

GREEN, Thomas A; SVINTH, Joseph R. **Martial Arts of the World – An Encyclopedia of History and Innovation**. Santa Barbara, CA: ABC-CLIO, 2010.

HEGELE, Bernhardt; GONZÁLEZ, Fernando Jaime; BORGES, Robson Machado. Possibilidades do ensino das lutas na escola: uma pesquisa-ação com professores de educação física. **Caderno de Educação Física e Esporte**, Marechal Cândido Rondon, v. 16, n. 1, p. 99–107, 2018. DOI: 10.36453/2318-5104.2018.v16.n1.p99. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/cadernoedfisica/article/view/18953>. Acesso em: 3 ago. 2023.

HENARES, Davide Atencia. **Deportes de lucha**. 1ª edição, Barcelona, Espanha: Inde Publicaciones, 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo, 1999.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

JÚNIOR, Orozimbo Cordeiro; FERREIRA, Marcelo Guina. Uma proposta para o ensino do judô sob a ótica crítico-superadora: dando os primeiros passos no dojô... **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 21, n. 1, p. 449-457, set. 1999.

KOZUB, Francis M ; KOZUB, Mary L. Teaching combative sports through tactics: the tactical game approach can enhance the teaching of some martial arts by emphasizing their similarities to one another and to wrestling. **Journal of Physical Education, Recreation e Dance**, Reston, v.75, n.1, p. 1-7, 2004.

KUNZ, Elenor. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Unijuí, 1994.

LANÇANOVA, Jader Emilio da Silveira. - **Lutas na Educação Física Escolar: alternativas pedagógicas**. 2006. 70 f. Monografia (Licenciatura em Educação Física) – Universidade da Região da Campanha, Alegrete, 2006.

LEONARDO, Lucas ; SCAGLIA, Alcides José; REVERTIDO, Riller Silva. O ensino dos esportes coletivos: metodologia pautada na família dos jogos. **Motriz**, Rio Claro, v.15, n. 2, p.236-246, 2009.

Lima, K. E. S., de Medeiros Lima, L. C., & de Almeida, M. T. P. (2017) As lutas, artes marciais e esportes de combate, como conteúdo curricular e educativo nas aulas de educação física. In J. A. F. P. Junior (Org.), *Conhecimentos do professor de educação física escolar* (pp. 422-442). EdUECE.

LISE, Riqueldi Straub; LOPEZ-GIL, José Francisco; CAVICHIOILLI, Fernando Renato. **A configuração dos conteúdos dos esportes de luta na Educação Física escolar: análise da Educação Física escolar: análise dos contextos espanhol e brasileiro**. Desafios, [S. l.], v. 44, p.

846–857, 2022. DOI: 10.47197/retos.v44i0.87882. Disponível em: <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/87882>. Acesso em: 1 ago. 2023.

LOPES, Raphael Gregory Bazílio; KERR, Tiemi Okimura. O ensino das lutas na Educação Física escolar: uma experiência no ensino fundamental. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 27, n. 45, set., 2015.

LUFT, Celso Pedro. **Minidicionário Luft da Língua Portuguesa**. 20. ed. São Paulo: Ática, 2000.

MARIANO, Eder Rodrigo; SILVA, Francisco Eduardo Lopes da ; SOUZA, Sérgio; RIZZO, Deyvid Tenner de Souza; ROSA, Vitor Alberto Valadas; MONTEIRO, Luís Fernandes. They can get hurted: Struggles to combat gender prejudice in School Physical Education. *Research, Society and Development*, [S. l.], v. 10, n. 3, p. e4410312946, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i3.12946. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/12946>. Acesso em: 27 fev. 2024.

MARINHO, Inezil Penna. **História geral da educação física**. 2. ed. São Paulo: Cia Brasil, 1980.

MARTINS, Carlos Jose; KANASHIRO, Claudia. Bujutsu, Budô, esporte de luta. **Motriz-revista de Educação Física**. Rio Claro: Univ Estadual Paulista-unesp, Inst Biociencias, v. 16, n. 3, p. 638-648, 2010. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/20792>>. Acesso em 05 Abr. 2023.

MATOS, José Arlen Beltrão de; HIRAMA, Leopoldo Katsuki; GALATTI, Larissa Rafaela; MONTAGNER, Paulo César Montagner. A presença/ausência do conteúdo lutas na educação física escolar: identificando desafios e propondo sugestões. **Conexões**, Campinas, SP, v. 13, n. 2, p. 117–135, 2015. DOI: 10.20396/conex.v13i2.8640658. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8640658>. Acesso em: 3 ago. 2023.

MATTAR, João. **Design Educacional: educação a distância na prática**. 1ªEd. São Paulo: Artesanato Educacional, 2014. 190 p. 9788564803022.

MAZZEI, Leandro Carlos. **Cultura e Modelo Organizacionais da Federação de Judô do Estado do Rio de Janeiro**. 2006. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física, Universidade do Porto, Porto 2006.

MINAYO, Maria Cecília Souza. et al. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2003.

MOURA, Diego Luz; SOARES, Antonio Jorge Gonçalves. Cultura Identidade Crítica E Intervenção em Educação Física Escolar. **Revista Pensar a Prática**, v. 15, n. 4, p. 1070-1092, 2012.

MOURA, Diego Luz et al. **Dialogando sobre o ensino da educação física: lutas na escola**. Curitiba: CRV, 2017.

NAKAMOTO, H. O. ; Pucineli, F.A. ; Boscollo, F. ; TRIANA, R. O. ; CASTRO JUNIOR, J. L. ; SALGADO, J. V. V. ; GOMES, M. S. P. ; DAOLIO, J. . Ensino de lutas: Fundamentos para uma proposta sistematizada a partir dos estudos de Claude Bayer. *In*: Costa, C.O., Moreno, J.C., Verlengia, R. **3º Congresso Científico Latino-Americano de Educação Física** – UNIMEP. 9 a 12 de junho de 2004, Piracicaba/SP, 2004. p.1250. [cd-rom].

NASCIMENTO, Paulo Rogério Barbosa do; ALMEIDA, Luciano de. A TEMATIZAÇÃO DAS LUTAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: RESTRIÇÕES E POSSIBILIDADES. **Movimento**, [S. l.], v. 13, n. 3, p. 91–110, 2008. DOI: 10.22456/1982-8918.3567. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/3567>. Acesso em: 5 abr. 2023.

NETO, João Batista de Andrade. A disciplina “Luta” no currículo do Curso de Educação Física da Universidade do Estado de Mato Grosso. **Revista Educação, Cultura e Sociedade**, [S. l.], v. 2, n. 2, 2012. DOI: 10.30681/ecs.v2i2.1003. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/recs/article/view/7888>. Acesso em: 21 dez. 2023.

NITOBÉ, Inazo. **Bushido: alma de Samurai**. São Paulo: Tahyu, 2005.

OLIVEIRA, A.L. Jogos/brincadeiras de lutas: as culturas corporais na formação de professores de educação física. *In*: COLÓQUIO DE PESQUISA QUALITATIVA EM MOTRICIDADE HUMANA: as lutas no contexto da motricidade, 4.; SIMPÓSIO SOBRE O ENSINO DE GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA: 15 anos do Curso de Educação Física da UFSCar, 3.; SHOTO WORKSHOP, 5., 2009, São Carlos. Anais... São Carlos: UFSCar, 2009. p. 148-171. CD ROM.

OLIVEIRA, Sergio Roberto de Lara; DOS SANTOS, Sergio Luiz Carlos. **Lutas aplicadas à Educação Física Escolar**. P. M. D. C. S. M. D. EDUCAÇÃO Ed.: Departamento de Ensino Fundamental, 2006.

OLIVIER, Jean- Claude. **Das brigas aos jogos com regras: enfrentando a indisciplina na escola**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

OZCINAR, Zehra. The topic of instructional design in research journals: A citation analysis for the years 1980-2008. **Australasian Journal of Educational Technology**, 2009, n. 25(4), p. 559-580. Disponível em: <<https://ajet.org.au/index.php/AJET/article/view/1129> >. Acesso em: 25 jan. 2024.

PAES, Roberto Rodrigues. Pedagogia do esporte: contextos, evolução e perspectiva. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**. São Paulo, v. 20, n. 5, p.171, set.2006.

PAIVA, Leandro. **Joetyk: uma Antropologia da luta corporal alto-xinguana**. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Universidade Federal do Amazonas, 2021.

PAIVA, Leandro; **Olhar Clínico nas Lutas, Artes Marciais e Modalidades de Combate**. 1 ed. Manaus; OMP EDITORA 2015.

PARLEBAS, Pierre. **Juego deporte y sociedad**. Léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PEREIRA, Álex de Souza; REIS, Fabio Pinto Gonçalves dos; CARNEIRO, Kleber Tuxen; SCAGLIA, Alcides José. **Pedagogia das Lutas/Artes Marciais: Do Ambiente de Jogo à Sistematização do Ensino**. Brazil Publishing, 2021. 204 p.

PEREIRA, Álex de Souza; REIS, Fabio Pinto Gonçalves dos; CARNEIRO, Kleber Tuxen. DO AMBIENTE DE JOGO À PERSPECTIVA RIZOMÁTICA: CONJECTURAS PARA O ENSINO DAS LUTAS/ARTES MARCIAIS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR. *Corpoconsciência*, [S. l.], v. 24, n. 2, p. 208–225, 2020. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/10777>. Acesso em: 25 fev. 2024.

PIMENTA, Thiago Farias da Fonseca; MARCHI JÚNIOR, Wanderley. Processo civilizador e as artes marciais coreanas: possíveis aproximações. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL PROCESSO CIVILIZADOR, 10, 2007, Campinas. **Anais...** Campinas: UNICAMP, 2007.

PUCINELI, Fabio Augusto. A. **Sobre luta, arte marcial e esporte de combate: diálogos**. 2004. 50f. Monografia (Licenciatura em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2004.

RAMIREZ, F. A.; DOPICO, J. A.; IGLESIAS, E. Requerimientos motrices de la lucha leonesa. Consideraciones generales sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. In: RODRIGUEZ, C. (Org.). **El entrenamiento en los deportes de lucha**. Leon: L. **Federación Territorial de Lucha**, 2000.

RAMOS, Jair Jordão. **Os exercícios físicos na história e na arte: do homem primitivo aos nossos dias**. São Paulo: Ibrasa, 1982 (publicado em 1983).

RATTI, Oscar; WESTBROOK, Adele. **O segredo dos samurais: as artes marciais do Japão Feudal**. (Trad: Cristina Mendes Rodríguez). São Paulo: Madras, 2006.

REID, Howard; CROUCHER, Michael. **O caminho do guerreiro: o paradoxo das artes marciais**. (Trad: Marcelo Brandão Cipolla). 11ª ed. São Paulo: Editora Cultrix, 2010.

RESENDE, Helder Guerra de; SOARES, Antônio Jorge Gonçalves. Conhecimento e especificidade da educação física escolar na perspectiva da cultura corporal. **Revista Paulista de Educação Física**, São Paulo, n. 2, p. 49-59, 1996. Suplemento.

REVERDITO, Riller Silva. **Jogo e desenvolvimento: estudo com crianças de 05 e 06 anos em uma escola privada de Hortolândia-SP**. 2011. 215 f. Dissertação (Mestrado Educação Física) - Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2011.

REZENDE, Alexandre; CHAN-VIANNA, Alexandre Jackson (organizadores). **Karate Kyokushin no Brasil**. Curitiba: CRV, 2021. 204 p.

RODRIGUES, Alba Lara Cae; BAIÃO JUNIOR, Arlindo Antonio; ANTUNES, Marcelo Moreira; ALMEIDA, José Julio Gavião. Percepção dos dirigentes das escolas do município de Jaguariúna sobre as lutas. **Revista da Educação Física (UEM)**, Maringá, v. 28, 2017.

ROSÁRIO, Luíz Fernando Rocha; DARIDO, Suraya Cristina. C. A sistematização dos conteúdos da educação física na escola: a perspectiva dos professores experientes. **Motriz Revista de Educação Física**, Unesp, v. 11, n. 3, p. 167-178, set./dez. 2005.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto; DARIDO, Suraya Cristina. A separação dos conteúdos das “Lutas” dos “esportes” na Educação física escolar: necessidade ou tradição? **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 14, n. 3, p. 117, set./dez. 2011.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto; DARIDO, Suraya Cristina. **O ensino das lutas na escola: possibilidades para a Educação Física**. Porto Alegre: Penso, 2015.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto; DARIDO, Suraya Cristina. O ensino das lutas nas aulas de Educação Física: análise da prática pedagógica à luz de especialistas. **Revista da Educação Física**, Maringá, v. 26, n. 4, p. 505-518, 4 trim. 2015.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto; DARIDO, Suraya Cristina. O jiu jitsu brasileiro nas três dimensões dos conteúdos nas aulas de educação física escolar. In: **IV Colóquio de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana: as lutas no contexto da motricidade / III Simpósio sobre o Ensino de Graduação em Educação Física: 15 anos do Curso de Educação Física da UFSCar / V Shoto Workshop**, 4, 2009, São Carlos. Anais... São Carlos: UFSCar, 2009.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto; DARIDO, Suraya Cristina. Pedagogia do esporte e das lutas: em busca de aproximações. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 26, n. 2, 283-300, 2012.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto; DARIDO, Suraya Cristina. Possíveis diálogos entre a educação física escolar e o conteúdo das lutas na perspectiva da cultura corporal. **Conexões**, Campinas, SP, v. 11, n. 1, p. 144–170, 2013. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637635>. Acesso em: 4 ago. 2023.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto. **Metodologia do ensino de lutas na escola**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2018.

RUGIU, Antonio Santoni. **Nostalgia do mestre artesão**. Campinas, SP: Editores Associados, 1998.

SANTOS, Sergio Luiz Carlos dos. **Jogos de oposição: ensino das lutas na escola**. São Paulo : Phorte, 2012. 208p. : il.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 24. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2016.

SILVA, Petronilha Beatriz Gonçalves; BERNARDES, Nara Maria Guazzelli. Roda de conversas – Excelência acadêmica é a diversidade. **Educação**, Porto Alegre, v.61, n. 1, p. 53-92, jan./abr. 2007.

SOARES, Carmen Lúcia; TAFFAREL, Celi Nelza Zülke; VARJAL, Elizabeth; FILHO, Lino Castellani; ESCOBAR, Micheli Ortega; BRACHT, Valter. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 2012. 119 p.

SOARES, Carmen Lúcia; TAFFAREL, Celi Nelza Zülke; VARJAL, Elizabeth; FILHO, Lino Castellani; ESCOBAR, Micheli Ortega; BRACHT, Valter. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

SOARES, Gustavo Almeida; REIS, Fábio Pinto Gonçalves dos; CARNEIRO, Kleber Tüxen. O ensino de lutas/artes marciais em configuração remota: notas de uma trajetória didático-metodológica na formação docente em Educação Física. **Educ. fís. cienc.** [online]. 2022, vol. 24, n. 1, e212. ISSN 2314-2561. Disponível em: <<http://dx.doi.org/https://doi.org/10.24215/23142561e212>>.

THOMAS, J. R., NELSON, J. K. **Métodos de pesquisa em atividade física**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

VASQUES, Daniel Giordani; BELTRÃO, José. MMA E EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: A LUTA VAI COMEÇAR. **Movimento**, [S. l.], v. 19, n. 4, p. 289–308, 2013. DOI: 10.22456/1982-8918.37713. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/37713>>. Acesso em: 3 ago. 2023.

VIRGILIO, Stanlei. **A arte do judô**. Porto Alegre: Rígel, 1994.

WANG, Feng; HANNAFIN, Michael. Design-based Research and Technology-Enhanced Learning Environments. **Educational Technology Research and Development**, v. 53, n. 4, p. 5-23, 2005. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/225626676_Design-based_research_and_technology-enhanced_learning_environments_Educational_Technology_Research_and_Development_53_4_5-23>. Acesso em: 06 jan. 2024.

APÊNDICE A – Percurso memorial das Luta Corporais do pesquisador

MEMORIAL

Meu nome é Rafael, nascido em 1985 na região administrativa de Taguatinga-DF. Sou professor de Educação Física, casado com Kellen Candini e pai da Rafaella Sofia. Em minha família, sou o primogênito da minha mãe Rosemary e o terceiro filho do meu pai Rorismar. Meus irmãos são: Renata, Rodrigo, Ronan e também o Robson, que está em memória.

Esta dissertação teve como objetivo investigar as lutas através dos Jogos de Luta Corporal e apresentar sugestões efetivas para serem trabalhadas no ambiente escolar. Finalizada a pesquisa em si, gostaria de fazer um relato pessoal sobre minha relação com o tema tanto na esfera pessoal quanto profissional, portanto apresentada em uma linguagem mais informal, diferente da linguagem típica da pesquisa científica.

Minha memória afetiva está intimamente ligada à cultura corporal de movimento, especialmente as lutas. Quando criança, eu adorava assistir a filmes de luta e tentava imitar os movimentos em casa. Acredito que meu primeiro contato com a prática tenha sido mais como uma forma de brincadeira com meu irmão mais velho. Passávamos horas lutando no chão de cascalho, reproduzindo cenas cinematográficas, mesmo que às vezes acabávamos com alguns machucados.

Minha crença é que sem nenhuma intenção específica, apenas pela diversão das brincadeiras, iniciamos um marco na ação motriz das lutas. Na época, não imaginávamos o que viria a seguir. Hoje em dia, quem diria! Tento explicar essas brincadeiras de forma científica, utilizando o conceito de Jogos de Luta Corporal.

Eu cresci na Expansão do Setor “O”, periferia do Distrito Federal. Embora essa região fosse caracterizada por vulnerabilidade social, naquela época, as crianças desfrutavam de maior liberdade para brincar nas ruas e uma das brincadeiras mais populares eram as lutinhas. Surpreendentemente, aprendemos até saltos mortais de forma autônoma, imitando nossos personagens favoritos de filmes e videogames.

Quando eu tinha cerca de 10 anos, fui convidado por um colega para participar de uma aula de capoeira em um projeto social próximo à nossa região. Para mim, aquela experiência foi excepcional e extremamente prazerosa. Desde então, a capoeira se tornou uma grande paixão em minha vida e um dos principais motivos que me levaram a me tornar professor de Educação Física, buscando sempre compartilhar os benefícios e a beleza dessa arte marcial com outras pessoas.

No entanto, devido aos preconceitos religiosos dos meus pais, eu não tinha permissão para frequentar aulas formais de capoeira, o que me levou a "fugir" de casa muitas vezes para treinar escondido. Mesmo sem aulas formais, meus colegas me ensinavam o que aprendiam nas aulas, através de brincadeiras na rua, que se tornou um espaço valioso de aprendizado e fortaleceram ainda mais minha estima por essa prática corporal.

Ao enfrentar as demandas inerentes à vida, como trabalho, estudos e a realização de um curso técnico, dei início à minha trajetória profissional aos 14 anos em uma oficina mecânica, afastando-me por horas das práticas de Lutas Corporais. No entanto, minha afinidade com a capoeiragem persistiu, e eu continuava treinando alguns movimentos mesmo que sozinho. Em 2006, ingressei no curso de Pedagogia na Universidade Norte do Paraná, polo Gama-DF. No último ano do curso, meu trabalho de conclusão abordou a temática dos jogos e brincadeiras na Educação Física infantil.

Ao longo da minha carreira profissional, tive a incrível oportunidade de ministrar aulas para um grupo escolar de estudantes com altas habilidades e superdotação, explorando seus talentos sinestésicos. Durante este período, trabalhamos juntos na construção de uma bicicleta feita com canos de PVC e materiais recicláveis, o que resultou em um projeto gratificante e reconhecido pela comunidade escolar.

Foi emocionante ver o envolvimento das crianças neste projeto, que acabou chamando a atenção da mídia local, como visto na reportagem do Globo Play (<https://globoplay.globo.com/v/7725448/>) e até mesmo da televisão nacional, por meio da TV Escola MEC (<https://www.youtube.com/watch?v=hl311yhvIzM>). Essa experiência inesquecível foi realizada em uma escola pública na periferia de Brasília, na R.A de São Sebastião que tem uma sala dedicada aos alunos com altas habilidades

Atuando como professor generalista, em todas as turmas que lecionei, nunca deixava de mencionar a cultura corporal de movimento Capoeira. Em 2017, tive um reencontro com minha infância (a época da capoeiragem na rua) e ingressei no curso superior em Educação Física pelo Centro Universitário Claretiano na Região Administrativa de Taguatinga. Atualmente, sou professor de Educação Física na rede pública do Distrito Federal.

Durante esse período, consegui retomar meus treinos de capoeira e jiu-jitsu, participando de vários campeonatos regionais deste último por vezes subindo ao pódio: como prata no Brasília Internacional Pro: organizado pela Federação dos Emirados Árabes (UAEJF) e bronze no Brasília Open Internacional: pela Confederação Brasileira de Jiu-Jitsu (CBJJ). Além disso, participei do Campeonato Brasileiro Centro-Oeste organizado pela Federação Brasileira de Jiu-Jitsu, além de algumas dezenas de competições não oficiais em fundos de

quintais de casas e academias. Foi um período em que pude vivenciar a experiência de um atleta amador.

Em 2010 com o nascimento da minha filha Rafaella Sofia ganhei uma grande parceira de treino que me acompanha desde pequena nos treinos de capoeira e jiu-jitsu, fortalecendo ainda mais nossa relação como pai e filha.

Minha esposa, Kellen, amor da minha vida, desempenha o papel crucial de ser minha maior impulsionadora, me apoiou tanto ao retomar as práticas marciais quanto a me envolver na pesquisa acadêmica, oferecendo suporte seja em eventos esportivos e na condução da pesquisa. Seu caráter, força de vontade e beleza constante servem como fontes de inspiração, aceitando-me da forma que sou e motivando-me a buscar constantemente a melhoria como pessoa.

Portanto, esta pesquisa acadêmica não representa uma ação solitária e isolada, mas sim um reflexo da contribuição de inúmeras pessoas que estiveram ao meu lado durante esses anos de dedicação a esta pesquisa, principalmente minha esposa Kellen madrastra da Rafaella e minha tia Elizabeth, mulheres lutadoras na vida que suas forças e virtudes me inspiram muito.

Diversos lugares são propícios para a educação, de maneira informal, além da escola formal. Acredito que aprendi muito fora da escola, por meio de brincadeiras lúdicas inocentes na rua, na troca de conhecimentos motores, ajudando uns aos outros a aprimorar habilidades como lateralidades e saltos. Por isso, minha proposta é trazer ou resgatar essa ludicidade para dentro da escola, que muitas vezes tem uma abordagem mais rígida, a fim de tornar a aprendizagem mais livre e espontânea.

Além disso, o uso desses recursos pedagógicos torna a aula mais dinâmica e interativa, despertando o interesse dos alunos e promovendo um ambiente propício para a construção do conhecimento de forma significativa. É preciso entender que a educação não deve ser limitada apenas ao espaço escolar e que a ludicidade pode e deve ser explorada como uma ferramenta de ensino em todas as esferas da vida. Acredito que essa abordagem lúdica pode transformar o processo de aprendizagem em algo mais prazeroso e efetivo.

Com o passar do tempo me distanciei mais uma vez das Lutas Corporais, trabalhando 60 horas semanais o tempo ficou muito restrito, contudo, ainda ansiava em contribuir de alguma forma com as lutas brasileiras, mesmo que eu não pudesse praticá-las no momento, considerei canalizar essa vontade por meio da escrita. Por essa razão, decidi me candidatar ao processo seletivo do Mestrado Profissional em Educação Física no ano de 2021, com o firme propósito de dedicar-me à, inicialmente, a pesquisa da capoeira ou do jiu-jitsu.

Isso foi impulsionado pelo entusiasmo por essas práticas e pela crença de que a pesquisa pode oferecer contribuições significativas a elas. Além disso, tenho o desejo de compartilhar com outros profissionais da área a importância histórico cultural dessas manifestações, e como elas podem ser utilizadas como ferramentas educativas e de promoção da saúde. Continuo animado para mergulhar nessa jornada acadêmica e descobrir mais sobre essas lutas que tanto me fascinam.

Ao me matricular no mestrado e sob a orientação do professor Dr. Alexander Jackson, ele imediatamente me questionou sobre os objetivos da minha pesquisa na área das lutas brasileiras. Citei o Huka-huka, a luta marajoara e a capoeira como exemplos, mas o professor me perguntou se o judô poderia ser considerado uma luta brasileira, dada a sua relevância em nosso país. Essa foi uma perspectiva que nunca havia considerado antes e, após muita reflexão e discussão com o professor, decidi buscar os aspectos universais das lutas em uma abordagem que considera os jogos de oposição.

Confesso que fiquei surpreso com a demanda, mas aprofundar em diferentes referenciais teóricos possibilitou compreender as Lutas Corporais como uma manifestação cultural que abrange toda a civilização humana, não se restringindo a um único país. Ao final, não só consegui atender às questões propostas pelo professor, mas também compreendi sua relevância para a cultura e identidade não apenas de um povo, mas da humanidade como um todo.

O professor demandou outras perguntas sobre os conceitos de lutas, artes marciais e esportes de combate, possivelmente como uma estratégia para estimular minha investigação mais aprofundada sobre o tema. Vale destacar que o professor é um dos organizadores do livro "Karate Kyokushin no Brasil", publicado pela Editora CRV em 2021. Durante as reuniões de orientação, percebi que o professor possui um amplo conhecimento sobre a Educação Física, o que me faz compará-lo a um Sensei das teorias do ensino dos esportes.

Na busca por referenciais teóricos para a pesquisa, iniciei a leitura de obras de autores consagrados na área de Educação Física, tais como Batista Freire (1994), Coletivo de Autores (1992), Darido (2011), Go Tani (2016), Kunz (2020), Le Bouch (1998), Reiner Hildebrandt (2013), Vitor Marinho (1983) e outros. Fiz questão de adquirir fisicamente esses livros, alguns dos quais só pude encontrar em sebos¹⁰. A leitura dessas obras proporcionou-me uma compreensão de diversas perspectivas teóricas e metodológicas no campo da Educação Física.

¹⁰ Estamos falando de livrarias que comercializam livros usados que foram extensivamente manuseados, o que pode resultar em sujeira gordurosa ocasional, ou seja, livros usados que já não são mais impressos pelas editoras.

No entanto, mesmo após a leitura dessas obras, ainda não havia me aproximado do tema das Lutas Corporais. Foi quando o professor Alexandre me recomendou dois livros para o início da pesquisa: "Pedagogia das Lutas/Artes Marciais: Do Ambiente de Jogo à Sistematização do Ensino" e "KARATE KYOKUSHIN NO BRASIL". Isso me permitiu mergulhar no universo das lutas e artes marciais, entender suas origens, características e elementos pedagógicos fundamentais, além de me auxiliar na elaboração do referencial teórico da pesquisa.

Contudo, ainda sentia que precisava ampliar meu conhecimento sobre o tema. Através de pesquisas, encontrei dois livros que se mostraram de vital relevância para o meu projeto: "Das Brigas aos Jogos com Regras", de Olivier Jean-Claude: que se baseiam em uma abordagem mais lúdica para o ensino das lutas por meio de jogos e a "Praxiologia Motriz na América Latina": que busca compreender os universais lúdicos motores presentes em diversas práticas corporais, que me ajudou a compreender melhor a praxiologia motriz, um conceito fundamental para minha pesquisa sobre os jogos de oposição ou jogos de lutas.

Desta forma, os referenciais teóricos foram estabelecidos através da análise de inúmeros artigos e uma variedade de livros, tornando difícil precisar o número exato. Destaco, também, outra autora cujas pesquisas admiro profundamente: a lutadora de judô e jiu-jitsu, além de docente universitária, Dra. Mariana Simões Pimentel Gomes. Suas pesquisas representam um marco significativo na literatura do ensino das lutas no Brasil, ao abordar os elementos comuns e compartilhados entre as Lutas Corporais.

Na Universidade, somos encorajados a participar de diversas atividades. Tive a oportunidade de ministrar a oficina intitulada "Jogos de Oposição" no Seminário de Prática de Ensino e Estágio da Faculdade de Educação Física da Universidade de Brasília, que ocorreu em 3 de fevereiro de 2023, conforme o Processo SEI nº 23106.094273/2023-29. Nessa ocasião, pude aplicar atividades de Jogos de Luta, enfocando especialmente a compreensão dos princípios condicionais dessa prática pelos alunos.

Outra experiência memorável na qual me senti extremamente honrado foi quando fui convidado pela professora Dra. Jaciara para integrar a banca examinadora de conclusão de curso da discente Beatriz Alencar de Oliveira. O trabalho, intitulado "As lutas como conteúdo da educação física escolar: análise das unidades didáticas do mestrado profissional em educação física em rede nacional (PROEF)", foi apresentado em uma sessão pública realizada em 24 de julho de 2023. Foi gratificante poder contribuir modestamente para o trabalho de Beatriz, que, diga-se de passagem, apresentou um TCC de notável qualidade.

Além de ministrar a oficina mencionada e fazer parte de banca examinadora, também participei como aluno de dois cursos de extensão na Universidade de Brasília: o "Ginga Ativa

UnB," que envolveu aulas teóricas e práticas sobre capoeira, e o projeto de extensão "Artes Marciais," que ofereceu aulas de Jiu-jitsu. É interessante observar como a vida, por vezes, nos afasta das práticas corporais que apreciamos e que fazem parte de nossa formação pessoal, e, em momentos tão diversos, nos aproximamos delas novamente.

Em suma, a proposta é que as Lutas Corporais sejam ensinadas, sem privilegiar uma modalidade em detrimento de outra, alinhando-se ao renomado artista marcial Bruce Lee, que afirmava: "seja como a água, meu amigo, não tenha forma". Assim como a água, ser fluído é uma concepção que pode nos proporcionar diversos aprendizados nos moldando às diversas situações, podemos compreender que as lutas compartilham elementos que se adaptam independentemente da modalidade específica, podendo ser ensinadas desde o estágio inicial até a especialização.

APÊNDICE B – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido - Estudantes TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO-TALE

Olá,

Meu nome é Rafael, sou professor de Educação Física na Secretaria de Educação do Distrito Federal e estou atualmente cursando o mestrado na Universidade de Brasília (UnB). Gostaria de iniciar uma conversa com você a respeito da atividade que planejamos realizar. Estou convidando você a participar das atividades relacionadas à minha pesquisa, intitulada "Os Jogos de Luta como Conteúdo nas Aulas de Educação Física". A proposta é observar sua participação nas aulas de Educação Física ao longo de alguns dias. Sua colaboração será fundamental na construção de um documento que resultará de um diário e das observações realizadas. As anotações ou imagens obtidas durante esse período poderão ser utilizadas no trabalho final, garantindo a preservação total da sua identidade, que não será divulgada. Em caso de dúvidas sobre a pesquisa, sinta-se à vontade para entrar em contato comigo pelo telefone 61 984888678 ou pelo e-mail rafaelpedagogico80@gmail.com. Além disso, informações adicionais sobre os direitos dos participantes da pesquisa podem ser obtidas através do e-mail do Comitê de Ética em Pesquisa do Centro de Humanidades e Saúde (CEP/CHS): cep_chs@unb.br ou pelo telefone (61) 3107 1592.

Agradeço pela sua atenção.

Atenciosamente

Rafael

DECLARAÇÃO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (CRIANÇAS)

MEU NOME É _____

O RESPONSÁVEL POR MIM SE CHAMA _____

QUERO PARTICIPAR DESSA PESQUISA

Sim

Não

ASSINATURA DA CRIANÇA

Polegar Direito

APÊNDICE C – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – Responsável

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE Você está sendo convidado a participar da pesquisa “Os jogos de luta como conteúdo das aulas de educação: Um Artefato Pedagógico Apoiado na Pesquisa em Design Educacional”, de responsabilidade de Rafael Silva de Sousa, estudante de mestrado da Universidade de Brasília. O objetivo desta pesquisa é compreender a luta como linguagem e conteúdo da Educação Física. Você receberá todos os esclarecimentos necessários antes, durante e após a finalização da pesquisa, e lhe asseguro que o seu nome não será divulgado, sendo mantido o mais rigoroso sigilo mediante a omissão total de informações que permitam identificá-lo/a.

Os dados provenientes de sua participação na pesquisa, tais como questionários, entrevistas, fitas de gravação ou filmagem, ficarão sob a guarda do pesquisador responsável pela pesquisa. A coleta de dados será realizada por meio de observações e de anotações em diários de campo. É para estes procedimentos que você está sendo convidado a participar. Sua participação na pesquisa implica nos mesmos riscos inerentes aos das aulas de Educação Física.

Espera-se com esta pesquisa esclarecer os motivos da pouca adesão do conteúdo das lutas nas aulas de Educação Física e, posteriormente, produzir produtos ou artefatos de intervenções pedagógicas que fomentem aulas com esse conteúdo como integrante da proposta curricular da escola. Sua participação é voluntária e livre de qualquer remuneração ou benefício. Você é livre para recusar-se a participar, retirar seu consentimento ou interromper sua participação a qualquer momento.

A recusa em participar não irá acarretar qualquer penalidade ou perda de benefícios. Se você tiver qualquer dúvida em relação à pesquisa, você pode me contatar através do telefone 61 984888678 ou pelo e-mail rafaelpedagogico80@gmail.com. Os dados coletados serão utilizados única e exclusivamente, para fins desta pesquisa, e os resultados poderão ser publicados. Este projeto foi revisado e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais (CEP/CHS) da Universidade de Brasília.

As informações com relação à assinatura do TCLE ou aos direitos do participante da pesquisa podem ser obtidas por meio do e-mail do CEP/CHS: cep_chs@unb.br ou pelo telefone: (61) 3107 1592. Caso se sinta esclarecido (a) sobre as informações que estão neste Termo e aceite

fazer parte do estudo, peço que assine ao final deste documento, em duas vias, sendo uma via sua e a outra do pesquisador responsável pela pesquisa.

Assinatura do Participante da Pesquisa (Responsável)

Rafael Silva de Sousa
Assinatura do Pesquisador Responsável

Brasília, 13 de novembro de 2023.

APÊNDICE D – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – professor***Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE******Ao professor participante***

Convidamos o(a) Senhor(a) a participar voluntariamente do projeto de pesquisa intitulado "Os jogos de luta como conteúdo das aulas de educação: Um Artefato Pedagógico Apoiado na Pesquisa em Design Educacional", conduzido pelo pesquisador Rafael Silva de Sousa. Este estudo visa aprofundar a compreensão sobre como os professores de Educação Física abordam o conteúdo de lutas corporais em suas aulas.

O objetivo principal é compreender a luta como linguagem e conteúdo na Educação Física, focando na abordagem do conteúdo luta nas aulas dos anos iniciais. Sua participação envolverá atuação docente, com observações das aulas, e a colaboração na elaboração de um artefato em forma de unidade didática sobre o conteúdo de lutas, em parceria com o pesquisador, estimando um tempo de três meses para sua conclusão. As imagens capturadas durante as observações serão utilizadas no trabalho final, garantindo a preservação da identidade do participante.

Os riscos associados à participação refletem os inerentes à prática docente, sendo mitigados por orientações sobre o uso adequado de equipamentos e espaço. Sua contribuição auxiliará na compreensão das razões por trás da escassa abordagem do conteúdo luta nas aulas de Educação Física, permitindo a posterior criação de artefatos pedagógicos para enriquecer o currículo escolar.

Salientamos que a participação é voluntária, sem compensação financeira, e o(a) Senhor(a) pode recusar responder qualquer pergunta ou desistir da pesquisa a qualquer momento sem prejuízo. Todas as despesas diretamente relacionadas ao projeto serão cobertas pelo pesquisador, e em caso de danos decorrentes da participação, busque ser indenizado conforme as leis vigentes no Brasil.

Os resultados da pesquisa serão divulgados na escola e podem ser publicados posteriormente. Os dados e materiais serão utilizados exclusivamente para este estudo e permanecerão sob guarda do pesquisador por cinco anos, sendo posteriormente destruídos.

Para esclarecimentos, entre em contato com Rafael Silva de Sousa e o orientador Prof. Dr. Alexandre Jackson Chan-Vianna na Universidade de Brasília – UnB, pelos telefones (61) 3107-2511 e (61) 99986-8657, ou pelo e-mail: rafaelpedagogico@gmail.com.

Este projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais (CEP/CHS) da Universidade de Brasília. Dúvidas sobre a assinatura do TCLE ou direitos do participante podem ser esclarecidas pelo telefone (61) 3107-1592 ou e-mail cep_chs@unb.br.

Caso concorde em participar, solicitamos que assine este documento, elaborado em duas vias, uma ficando com o pesquisador e a outra com o(a) Senhor(a). Ao assinar, declaro minha autorização livre e espontânea para o uso da minha imagem nos termos acima descritos.

Nome: _____

Matrícula: _____

Assinatura do Participante de Pesquisa

Rafael Silva de Sousa
Assinatura do Pesquisador Responsável

Brasília, 13 de novembro de 2023.

ANEXOS

ANEXO A- Ficha de Jogo 01

FICHA DE JOGO 01

Diferenças de Brigas e Lutas

Apresentação da aula	
Aula: 01	Tema do jogo: Diferenças de Brigas e Lutas
<p>Material: Área ampla (sala de aula com as mesas afastadas para os cantos, criando espaço) onde os alunos possam se sentar em círculo no chão, formando uma roda.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ilustrações, imagens e desenhos de "conflitos" e diferentes tipos de "combates". • Mural e fita adesiva ou material similar. 	
Categoria: aspectos históricos-culturais: atitudinais/socioeducativos	
<p>ATIVIDADE:</p> <p>Em um mural na parede ou lousa (preparar antes da aula), divida-o em duas seções, uma com o título "briga" e outra com o título "luta" formando uma tabela de análise.</p> <p>Organize uma roda na sala ou na quadra com várias imagens, ilustrações e desenhos de "brigas" e modalidades de "lutas" espalhados pelo chão no centro da roda. Peça aos alunos que observem as figuras, garantindo que haja pelo menos uma imagem para cada estudante.</p> <p>Em seguida, solicite que cada aluno escolha uma imagem do chão e afixe-a no mural ou na parede com fita adesiva, posicionando-a na área que acredita ser correspondente a "BRIGA" ou "LUTA".</p> <p>Posteriormente, questione os alunos se eles entendem a diferença entre "BRIGA" e "LUTA"? A distinção entre adversário e inimigo? Pergunte se o ambiente escolar é adequado para vivenciar os combates. Quais palavras estão relacionadas às lutas? Quais as regras de segurança para a prática dos combates?</p> <p>Em seguida, em um círculo de conversa, permita que cada aluno expresse sua opinião sobre os argumentos, sem interferência do professor, apenas orientando a dinâmica.</p>	
<p>Variações possíveis:</p> <p>Varição 1:</p> <p>Em um mural na parede ou lousa (preparar antes da aula), divida-o em três seções: "briga", "luta" e "esporte", criando uma tabela de análise. Organize uma roda na sala ou na quadra com várias imagens, ilustrações e desenhos relacionados a "brigas", "lutas" e "esportes de combate" olímpicos espalhados pelo chão no centro da roda. Siga as instruções da atividade original para discussão e análise das imagens. Essa variação introduz a ideia de esportes como uma categoria separada, explorando as diferenças entre eles e as lutas.</p> <p>Varição 2:</p> <p>Prepare um mural ou lousa dividido em duas seções, "briga" e "luta". Em vez de imagens, prepare uma lista de palavras ou frases associadas a cada categoria. Os alunos deverão escolher uma palavra ou frase e posicioná-la na seção correspondente no mural. Depois, promova a discussão sobre a diferença entre "conflito" e "combate", e outros aspectos relacionados à atividade original.</p> <p>Varição 3:</p>	

Em um mural ou lousa, divida-o em duas seções: "briga" e "luta". Em vez de imagens, prepare pequenos vídeos ou clipes relacionados a cada categoria e exiba-os aos alunos. Peça que discutam em grupos pequenos qual categoria cada vídeo ou clipe pertence e, em seguida, compartilhem suas conclusões com a turma. Prossiga com as discussões propostas na atividade original.

Varição 4:

Prepare um mural ou lousa dividido em duas seções, "briga" e "luta". Organize uma roda na sala ou na quadra com várias imagens, ilustrações e desenhos relacionados a "brigas" e "lutas" espalhados pelo chão no centro da roda. Peça aos alunos que, em duplas ou trios, escolham uma imagem e discutam entre si em qual categoria ela se encaixa. Em seguida, cada grupo deve apresentar sua conclusão e fixar a imagem na seção correspondente no mural. Prossiga com as discussões propostas na atividade original.

Refletindo sobre a vivência:

Brigas são consideradas crimes no Código Penal brasileiro, com penas variando conforme o dano causado. É crucial observar as regras e respeitar oponentes em lutas e contextos escolares e sociais. Compreender as peculiaridades das lutas e embates corporais ajuda a diferenciar disputas regulamentadas das desregulamentadas, promovendo o respeito às preferências pessoais em relação às práticas de combate.

CATEGORIA	AÇÃO MOTRIZ
MÉDIA DISTÂNCIA (membros superiores e inferiores) lutas de golpe	Contato intermitente movimento de membros superiores e inferiores socos e chutes
CURTA DISTÂNCIA lutas agarradas	Contato contínuo projeções equilíbrios
Longa distância implemento	intermediado por implemento Manipulação de instrumento: estocada, empunhadura

ANEXO B- Ficha de Jogo 02

JOGO 02

Jogos de Luta Corporal Os Pregadores

Apresentação do jogo	
Jogo: 02	Jogo de Luta Corporal: Os pregadores
Material: prendedores de roupa ou fitas ou cordas pequenas	
Categoria e ação motriz preponderante: média distância, contato intermitente, membros superiores.	
<p>ATIVIDADE: Refere-se a um jogo de confronto em que a meta é conquistar os prendedores do companheiro, impedindo que ele tome todos os prendedores, sendo necessário conservar ao menos um pregado em seu corpo. A contagem de pontos pode ser mensurada com base na quantidade de prendedores apreendidos. O jogo começa com os participantes em pé, posicionados frente a frente, prendendo diversos prendedores em suas vestimentas, que podem ser localizados no ombro, na área do peito e também na barriga. Pode-se estabelecer o defensor e o atacante, ou em outras palavras, iniciar com um atacando e o outro apenas se desviando. Posteriormente, pode-se sugerir que ambos ataquem e se esquivem simultaneamente.</p>	
<p>Variações possíveis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Uma das opções é posicionar os prendedores somente na calça, ou exclusivamente nos membros superiores; entretanto, o objetivo permanece inalterado. ● Outra alternativa se manifesta ao executar a disputa envolvendo mais participantes, ou seja, com três ou mais indivíduos. ● Também é possível ocultar os prendedores em áreas menos visíveis, aumentando a dificuldade de apreensão. ● Variação de Equipes: Divida os participantes em equipes, onde cada equipe terá o objetivo de capturar os prendedores da equipe adversária. Isso tornará o jogo mais estratégico e cooperativo. ● Variação de Objetivos Específicos: Além de capturar prendedores, atribua objetivos específicos para os jogadores. Por exemplo, você pode adicionar um "recheio" ao jogo, onde os jogadores precisam pegar um prendedor específico (de uma cor diferente, por exemplo) para ganhar pontos extras. ● Variação de Restrições de Movimento: Introduza restrições de movimento, como jogar com apenas uma mão ou com uma perna imobilizada. Isso aumentará o desafio e a criatividade dos jogadores. ● Variação de Habilidades: Atribua habilidades especiais aos jogadores, como a capacidade de se mover mais rápido por um curto período de tempo, ou a habilidade de congelar temporariamente um oponente tocando-o. Isso adicionará camadas adicionais de estratégia ao jogo. ● Variação de Obstáculos: Coloque obstáculos no campo de jogo que os jogadores devem navegar enquanto tentam capturar prendedores uns dos outros. Os obstáculos podem ser cones, obstáculos infláveis ou qualquer outra coisa que exija agilidade. ● Variação de Tema: Adicione um tema ao jogo, como uma "caça ao tesouro" em que os prendedores representam tesouros a serem coletados. Isso tornará o jogo mais envolvente e divertido. ● Variação de Regras de Pontuação: Experimente diferentes regras de pontuação, como atribuir mais pontos a prendedores capturados em áreas específicas do corpo (como ombro ou barriga) ou conceder pontos extras para capturar prendedores enquanto se esquivam de ataques. <p>Sempre que viável, destaque a característica do embate de ataque e defesa simultâneos.</p>	
Refletindo sobre a vivência:	

É possível notar que o movimento de estender o braço para capturar o prendedor de roupa é um aspecto comum às lutas que empregam a percussão com os membros superiores-socos como golpe de ataque para marcar pontos. Isso conduz à resolução de problemas relacionados à avaliação tática do jogo de combate.

ANEXO C- ficha de Jogo 03

JOGO 03

Jogos de Luta Corporal Balão de Aquiles

Apresentação do jogo	
Jogo: 03	Jogos de Luta Corporal: Balão de Aquiles
Material: Balão, barbante ou fitas	
Categoria e ação motriz preponderante: média distância, contato intermitente, membros inferiores	
<p>ATIVIDADE:</p> <p>Trata-se de um jogo de luta opositiva cujo objetivo é estourar os balões do adversário, evitando que ele faça o mesmo com os seus, sendo imprescindível manter ao menos um balão atado ao seu tornozelo. Objetiva-se exibir uma imagem positiva de si mesmo e confiança na habilidade de lidar com obstáculos e desafios, além de incentivar o relaxamento do grupo e aprimorar a coordenação motora ampla.</p> <p>Convide a criança a selecionar as cores dos balões e a enchê-los, respeitando a singularidade de cada uma e observando o tempo despendido nesta tarefa. Utilize a oportunidade para abordar conceitos de cheio e vazio, leve e pesado, dentro e fora. Em seguida, corte um pedaço de corda e amarre-a no balão. Prenda a corda junto com o balão nos tornozelos direito e esquerdo dos participantes, podendo ter mais de um balão em cada tornozelo. Escolha alguém para coordenar essa atividade, determinando um sinal para dar início à brincadeira. Após o sinal, os participantes poderão estourar os balões alheios. Explique à criança que ela deverá proteger seu balão, evitando que os outros o estourem, executando o ataque e a defesa de forma simultânea. Vence a brincadeira quem conseguir manter o balão em seu tornozelo.</p>	
<p>Variações possíveis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pausas para troca de balões: Insira pausas na brincadeira em que os participantes devem trocar os balões de lugar, trabalhando assim a coordenação motora e a capacidade de adaptação. ● Aqui estão algumas variações divertidas e educativas para o jogo de estourar balões, mantendo ao menos um atado ao tornozelo: ● Variação de Obstáculos: Adicione obstáculos ao ambiente de jogo, como cones, almofadas ou mesas baixas. Os jogadores precisarão navegar pelos obstáculos enquanto tentam estourar os balões dos adversários. ● Variação de Restrição de Movimento: Limite a maneira como os jogadores podem se mover durante o jogo. Por exemplo, você pode instruir que eles só podem se mover pulando em um pé, engatinhando ou de costas. Isso tornará o jogo mais desafiador e engraçado. ● Variação de Habilidades Especiais: Dê habilidades especiais aos jogadores, como a capacidade de "congelar" temporariamente um adversário com um toque, ou permitir que um jogador use as mãos para bloquear ataques por um curto período de tempo. ● Variação de Cooperação: Em vez de um jogo de luta individual, transforme-o em uma competição cooperativa. Os jogadores trabalham em equipe para proteger os balões de todos os membros da equipe enquanto tentam estourar os balões das outras equipes. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Varição de Cores e Tamanhos:Varie as cores e tamanhos dos balões para atribuir diferentes valores a eles. Por exemplo, balões maiores valem mais pontos, enquanto balões de cores diferentes valem quantidades variadas de pontos. • Varição de Velocidade:Mude a velocidade do jogo, às vezes acelerando e outras vezes diminuindo o ritmo. Isso manterá os jogadores alerta e os fará ajustar suas estratégias. • Varição de Estratégia:Introduza diferentes estratégias, como permitir que os jogadores formem alianças temporárias para proteger seus balões. Isso incentivará a negociação e a cooperação. • Varição de Alvos Múltiplos:Além do balão no tornozelo, adicione balões em outras partes do corpo, como cintura, pescoço ou braços. Os jogadores terão que proteger todos os seus balões para vencer. <p>Essas variações podem tornar o jogo mais envolvente, desafiador e educativo, ao mesmo tempo em que promovem a coordenação motora, trabalho em equipe e criatividade dos participantes.</p>
<p>Refletindo sobre a vivência: Pode-se observar que o movimento dos pés ao tentar estourar o balão do parceiro é um elemento comum às lutas que utilizam a percussão como golpe de ataque com os membros inferiores - como chutes baixos ou rasteiras. Isso leva à solução de problemas ligados à análise tática do jogo de confronto.</p>

ANEXO D- Ficha de Jogo 04

JOGO 04

Disputa de Gigantes

Apresentação do jogo	
Jogo: 04	Jogo de Luta Corporal: Disputa de Gigantes
Material: Barbante ou fitas crepe se possível tatame	
Categoria e ação motriz preponderante: curta distância, contato contínuo, agarre, empurrar, puxar	
<p>ATIVIDADE: O principal objetivo é forçar o oponente a sair do círculo, seja pisando fora dele ou colocando qualquer parte do corpo além da margem e tocando o chão. O jogo envolve dois competidores posicionados dentro de um círculo com cerca de 1,30 metros de diâmetro. Para criar a arena, peça a dois alunos que recortem um barbante de aproximadamente um metro e meio, um ficará no centro enquanto o outro desenha o círculo com a outra extremidade, utilizando giz ou fita crepe. Golpes de percussão não são permitidos. O vencedor é aquele que consegue permanecer dentro do círculo, forçando o adversário a sair. O propósito deste jogo é transmitir uma imagem positiva de autoconfiança e trabalhar as ações motrizes de empurrar, agarrar e puxar para enfrentar obstáculos e desafios. Além disso, visa promover a descontração do grupo e aprimorar a coordenação motora ampla.</p>	
<p>Variações possíveis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Outra variação possível é fazer com que o oponente saia do círculo, pisando fora dele ou colocando qualquer parte do corpo além da margem e tocando o chão, com ambos os competidores vendados. Para criar a arena, siga as instruções da atividade original. Esta variação destaca a importância da comunicação, da confiança e da consciência corporal, promovendo a descontração do grupo e aprimorando a coordenação motora ampla. 	

- O principal objetivo é forçar o oponente a sair do círculo, enquanto os competidores seguram um objeto, como um bastão ou bola, entre si, sem poder soltar os objetos das mãos. Para criar a arena, siga as instruções da atividade original. Golpes de percussão não são permitidos. O vencedor é aquele que consegue permanecer dentro do círculo, forçando o adversário a sair. Esta variação trabalha a cooperação, a criatividade e a consciência corporal, além de promover a descontração do grupo e aprimorar a coordenação motora ampla.
- Variação de Equipes: Divida a turma em equipes de dois ou mais competidores em cada círculo. Os membros da equipe trabalham juntos para forçar os oponentes de outras equipes a sair. Isso adiciona um elemento de cooperação e estratégia em equipe.
- Variação de Obstáculos: Coloque obstáculos dentro do círculo, como cones ou pequenas barreiras. Os competidores agora devem usar esses obstáculos para se protegerem e tentar empurrar seus oponentes para fora. Isso adiciona uma dimensão tática ao jogo.
- Variação de Círculos Concêntricos: Crie círculos concêntricos, cada um com um diâmetro diferente, dentro da arena principal. Os competidores podem se mover entre esses círculos para ganhar vantagem estratégica.
- Variação de Tamanho da Arena: Aumente ou diminua o tamanho da arena, dependendo da idade e habilidade dos participantes. Uma arena menor será mais desafiadora, enquanto uma maior permitirá uma movimentação mais livre.
- Variação de Restrições de Movimento: Introduza restrições de movimento, como obrigar os competidores a andarem de costas, ou com as mãos nas costas. Isso exigirá coordenação motora adicional e estratégia.
- Variação de Objetivos Específicos: Defina objetivos específicos para cada rodada, como "pegar um objeto" ou "proteger um objeto". Os competidores devem cumprir esses objetivos enquanto tentam forçar os oponentes a sair.
- Variação de Regras de Toque Específicas: Permita apenas toques com partes específicas do corpo, como ombros, ou introduza regras de toque onde os competidores devem tocar seus oponentes de maneiras específicas para forçá-los a sair.

Essas variações podem tornar as atividades mais interessantes e desafiadoras, ao mesmo tempo em que promovem a coordenação motora, trabalho em equipe e criatividade dos participantes.

Refletindo sobre a vivência:

É possível notar que os movimentos de empurrar, puxar e retirar o oponente da arena são comuns em algumas lutas de curta distância com contato contínuo, como no judô, jiu-jitsu, luta greco-romana. Esses movimentos estão relacionados à resolução de problemas táticos presentes no jogo de luta.

ANEXO E- Ficha de Jogo 05

JOGO 05

Desafio dos Galos

Apresentação do jogo	
Jogo: 05	Jogo de Luta Corporal: Desafio dos Galos
Material: barbante ou fitas crepe se possível tatame	
Categoria e ação motriz preponderante: curta distância, contato contínuo, agarre, empurrar, puxar	

ATIVIDADE:

No jogo conhecido como "Desafio dos Galos", as crianças são divididas em duas filas, mantendo uma distância de um metro entre elas. Os participantes adotam a postura agachada, com os antebraços flexionados e as palmas das mãos viradas para frente. Após o sinal de início, os jogadores iniciam o confronto, aproximando-se uns dos outros e tentando desequilibrar o oponente, empurrando-o apenas com as mãos. Qualquer criança que seja derrubada é considerada derrotada. Caso uma criança se erga durante a disputa, ela será eliminada. A equipe que conseguir eliminar o maior número de adversários será proclamada vencedora. Essa atividade ocorre em um espaço delimitado e seguro, onde os jogadores se posicionam em duplas, agachados e de frente um para o outro. O objetivo é fazer com que o colega caia com as nádegas no chão ou toque o chão com a mão, sendo permitido o uso das mãos para impulsionar o adversário e alcançar o objetivo.

Variações possíveis:

- Posturas alternativas: Além da postura agachada, os participantes podem adotar outras posturas, como ficar de joelhos ou deitados de bruços. Essas variações podem trazer novos desafios e estratégias para o jogo.
- Restrição de movimentos: É possível adicionar restrições aos movimentos dos jogadores. Por exemplo, pode-se pedir para que joguem apenas com uma mão ou que mantenham os olhos vendados. Isso promove maior concentração e habilidade tátil.
- Além de fazer com que o colega caia sentado no chão ou toque o chão com a mão, podem ser estabelecidos outros objetivos, como desequilibrar o oponente e fazê-lo pisar em uma área específica fora do limite. Essas variações incentivam estratégias diferentes e tornam o jogo mais dinâmico.
- Variação de Número de Jogadores: Você pode variar o número de jogadores em cada equipe, criando um desequilíbrio intencional para tornar o jogo mais desafiador. Por exemplo, uma equipe pode ter mais jogadores do que a outra.
- Variação de Terreno: Jogue o jogo em superfícies diferentes, como grama, areia ou tapete. Cada superfície apresentará desafios únicos e exigirá estratégias diferentes.
- Variação de Objetivos Específicos: Defina objetivos específicos para cada rodada, como "tocar o solo com uma mão" ou "derrubar o oponente de costas". Os jogadores devem cumprir esses objetivos para marcar pontos.
- Variação de Tamanho da Área: Aumente ou diminua o tamanho da área de jogo, dependendo da idade e habilidade dos participantes. Uma área menor tornará o jogo mais intenso, enquanto uma maior permitirá mais movimento.
- Variação de Restrições de Movimento: Introduza restrições de movimento, como obrigar os jogadores a se moverem de lado ou com uma perna levantada. Isso exigirá maior equilíbrio e criatividade tática.
- Variação de Habilidades: Dê habilidades especiais aos jogadores, como a capacidade de "congelar" temporariamente um adversário com um toque, ou permita que um jogador use apenas uma mão para empurrar enquanto o outro jogador pode usar as duas.
- Variação de Equipes Móveis: Ao invés de jogar em um espaço delimitado, permita que as equipes se movam livremente enquanto jogam, com o objetivo de derrubar os oponentes fora de uma área designada.

Essas variações podem tornar o jogo "Desafio dos Galos" mais diversificado, desafiador e adequado para diferentes grupos de jogadores e contextos.

É importante adaptar as variações de acordo com a idade, habilidades e segurança das crianças envolvidas.

Refletindo sobre a vivência:

O jogo "Desafio dos Galos" proporciona uma oportunidade de reflexão sobre vitórias e derrotas, desenvolvendo resiliência e habilidades de lidar com resultados adversos. Além disso, estimula habilidades estratégicas, tomada de decisões rápidas e promove o raciocínio lógico e a capacidade de adaptação em situações dinâmicas.

ANEXO F- Ficha de Jogo 06

JOGO 06

ESGRIMA COM JORNAL

Apresentação do jogo	
Jogo: 06	Jogo de Luta Corporal: Esgrima com jornal
Material: jornal, fita adesiva, papelão, tinta guache de cores variadas e barbante	
Categoria e ação motriz preponderante: Longa distância, contato intermitente, toque, empunhadura.	
<p>ATIVIDADE:</p> <p>O homem pré-histórico já utilizava armas como meio de defesa contra animais, e essa prática pode ser considerada uma de suas origens. A esgrima é reconhecida como um dos esportes mais antigos no contexto ocidental.</p> <p>A primeira etapa desse processo se destina à construção do florete, visando o aprimoramento das habilidades manipulativas. Para isso, siga os seguintes passos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Enrole o jornal de forma a criar um formato cilíndrico. Se o jornal amassar facilmente, adicione outra folha e prenda-as com fita adesiva. 2. Em uma das extremidades, peça aos alunos que meçam a empunhadura do florete com a própria mão e fixem-na com fita adesiva. 3. Enrole o papelão ao redor do tronco do aluno e prenda-o com barbante, utilizando o material criado anteriormente. <p>Nesta etapa, os alunos participarão de um enfrentamento com o propósito de atingir o tronco de seus oponentes utilizando a ponta do florete, a qual estará previamente molhada com tinta. O estudante que conseguir deixar três marcações no papelão do colega será declarado vencedor desta atividade. Este exercício não apenas promove habilidades de precisão e destreza, mas também incentiva a competição saudável e a concentração durante a prática da esgrima. É uma maneira envolvente de demonstrar os princípios fundamentais deste esporte antigo.</p>	
<p>Variações possíveis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escolha de Armas Diferentes: Além dos floretes, os alunos podem criar e usar outros tipos de armas improvisadas, como espadas curtas, lanças ou escudos, cada um com suas próprias regras e estratégias. • Variação de Materiais: Em vez de usar jornais, experimente usar materiais diferentes, como canudos de plástico ou tubos de papelão, para criar os floretes. Isso permitirá que os alunos experimentem diferentes texturas e resistências ao manusear suas armas. • Variação de Alvos: Em vez de marcar o papelão dos oponentes, crie alvos específicos para os alunos atingirem, como alvos de papel ou placas de espuma. Cada aluno pode ter seu próprio alvo. • Variação de Regras de Pontuação: Além das três marcações no papelão, você pode atribuir diferentes pontuações com base na precisão do golpe. Por exemplo, uma marcação no centro do alvo pode valer mais pontos do que uma na borda. • Variação de Cenários: Crie cenários temáticos para a prática da esgrima. Por exemplo, simule um duelo de cavaleiros medievais ou uma batalha de piratas. Isso adicionará um elemento de história à atividade. • Variação de Habilidades: Dê aos alunos habilidades especiais ou técnicas avançadas que podem ser usadas durante o confronto. Isso incentivará a criatividade e a estratégia. 	

- **Varição de Estilos de Esgrima:** Introduza diferentes estilos de esgrima, como esgrima clássica, esgrima moderna ou esgrima de época. Cada estilo terá regras e técnicas diferentes.
- **Varição de Equipes:** Divida os alunos em equipes e realize duelos de equipe, onde cada equipe deve marcar pontos em membros da equipe adversária.
- **Varição de Terreno:** Varie o terreno em que a atividade ocorre, como um campo aberto, uma arena fechada ou um labirinto de obstáculos. Cada terreno apresentará desafios únicos.
- **Varição de Tempo:** Estabeleça limites de tempo para os duelos, incentivando a ação rápida e estratégica.

Essas variações tornarão a atividade de construir floretes e praticar esgrima mais diversificada e cativante, permitindo que os alunos explorem diferentes aspectos deste esporte antigo.

Estas são apenas algumas ideias para variar a atividade e torná-la mais interessante e desafiadora para os alunos.

Refletindo sobre a vivência:

ANEXO G- Ficha de Jogo 07

Jogo de Luta Corporal 07

JOGO DAS LUTAS MISTAS

As práticas de lutas que misturam as distâncias e suas ações motrizes do toque e agarre são reconhecidas com as modalidades de MMA que misturam a lógica interna de diversas modalidades específicas.

Apresentação do jogo	
Jogo: 06	Tema do jogo: Jogo das lutas mistas
Material: 10 pregadores por aluno, 5 balões fixados nos ombros, tronco, costas e pernas dos alunos. Espadas de esgrima com tinta e ponta. Cartolina para proteção do tronco. Área delimitada para o jogo com fita crep.	
Categoria e ação motriz preponderante: curta, média distância e longa distância, contato contínuo e intermitente, agarre, empurrar, puxar e toque membros superiores e inferiores	
<p>ATIVIDADE:</p> <p>Objetivo: Nesta aula, os alunos participarão de um jogo que combina elementos dos jogos "Combate com Pregadores," "Balão de Aquiles," "Mini-Sumô" e "Esgrima com Jornal," com o propósito de proporcionar uma experiência prática de lutas mistas, que envolvem uma fusão de técnicas de lutas e artes marciais, como o MMA. Os alunos serão desafiados a permanecerem de pé, enfrentando seus oponentes, enquanto carregam 10 pregadores e 5 balões anexados a diferentes partes de seus corpos. Além disso, eles empunharão uma espada de esgrima com tinta, apontando para o alvo, e terão o tronco protegido por cartolina. O objetivo principal do jogo é retirar os pregadores, estourar os balões e acertar a espada no tronco do oponente. Há também a possibilidade de empurrar o oponente para fora de uma área demarcada, semelhante ao sumô. O vencedor será determinado com base em um sistema de pontos, previamente discutido com a turma. Para incentivar a diversidade de estratégias e ação, serão atribuídos pontos adicionais para aqueles que usarem a espada de jornal de maneira eficaz.</p>	
<p>Variações possíveis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Variação de Terreno: Mude o ambiente em que a atividade ocorre. Por exemplo, realize o jogo em uma área ao ar livre, como um campo, onde os alunos terão que lidar com terreno irregular e desafiador. ● Variação de Equipes: Divida os alunos em equipes, onde cada equipe deve trabalhar em conjunto para alcançar os objetivos, como estourar os balões e retirar os pregadores dos membros da equipe adversária. ● Variação de Objetivos Específicos: Além dos objetivos existentes, adicione objetivos especiais para cada rodada, como "capturar a bandeira" ou "proteger um objeto". Os alunos devem cumprir esses objetivos enquanto enfrentam seus oponentes. ● Variação de Armas e Escudos:** Em vez de apenas uma espada de esgrima, permita que os alunos usem diferentes "armas" de jornal, como escudos improvisados ou armas de alcance, como lanças de jornal. ● Variação de Pontuação Diferente: Introduza um sistema de pontuação diferente, onde os alunos ganham pontos não apenas por atacar, mas também por se defenderem eficazmente e evitarem ser atingidos. ● Variação de Restrições de Movimento: Adicione restrições de movimento, como a obrigatoriedade de se moverem em câmera lenta, como se estivessem em um combate de artes marciais cinematográfico. 	

- Variação de Elementos Temáticos: Introduza elementos temáticos ao jogo, como uma "guerra medieval" onde os alunos representam cavaleiros, ou uma "batalha espacial" onde são pilotos de naves.
- Variação de Alvos Móveis: Adicione alvos móveis, como bolas de espuma presas a varas, que os alunos devem atingir enquanto enfrentam seus oponentes.
- Variação de Regras de Eliminação:** Em vez de eliminar um jogador por completo quando ele é derrotado, permita que os jogadores voltem ao jogo após um período de "ressurreição" ou com uma penalidade.
- Variação de Estratégias: Atribua estratégias especiais a cada equipe ou jogador, como "equipe de cerco" ou "mestre da evasão". Cada estratégia terá suas próprias regras e objetivos.

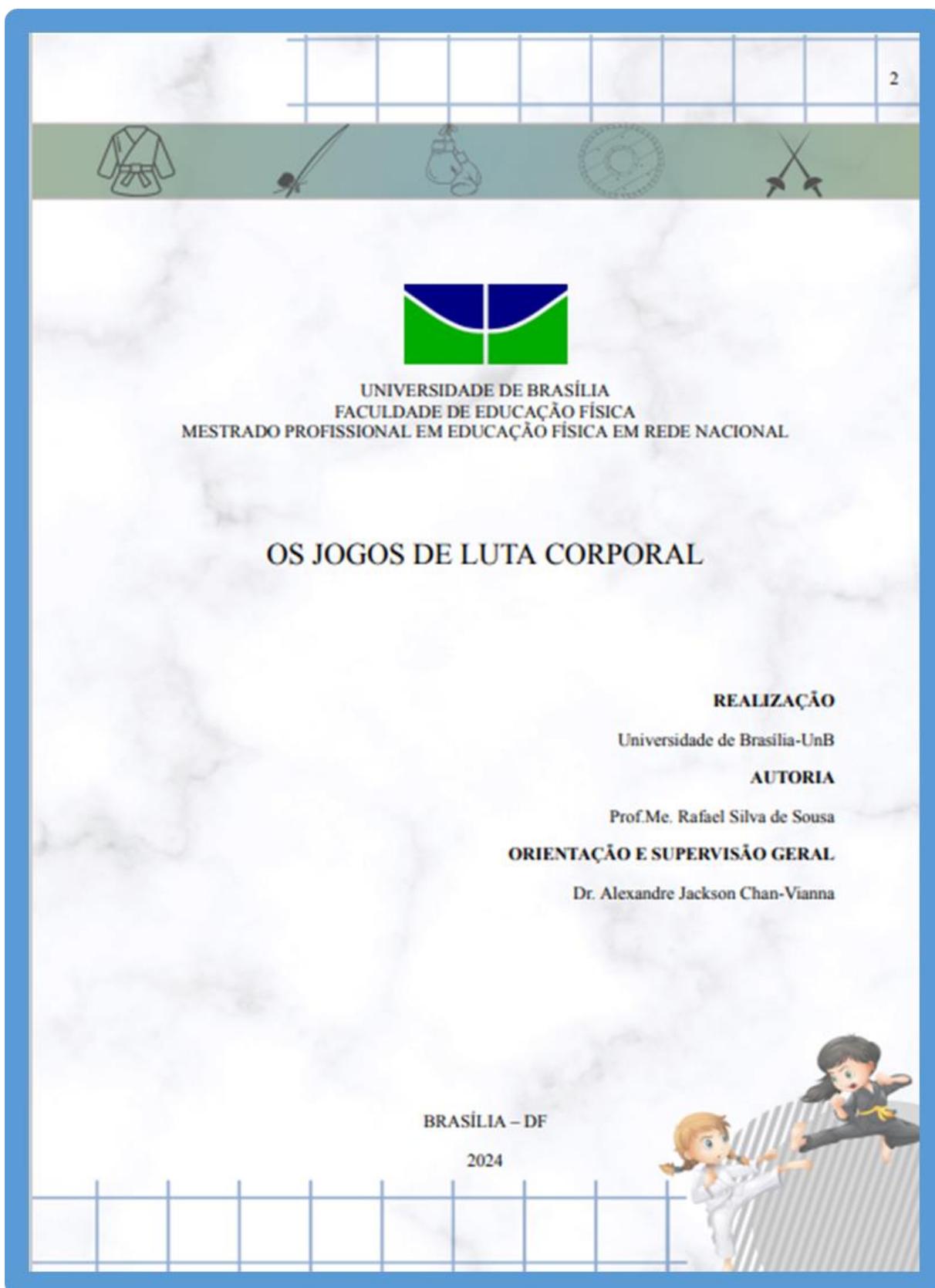
Essas variações podem tornar a atividade mais dinâmica, desafiadora e envolvente, ao mesmo tempo em que promovem a criatividade e a adaptabilidade dos alunos durante o jogo de lutas mistas.

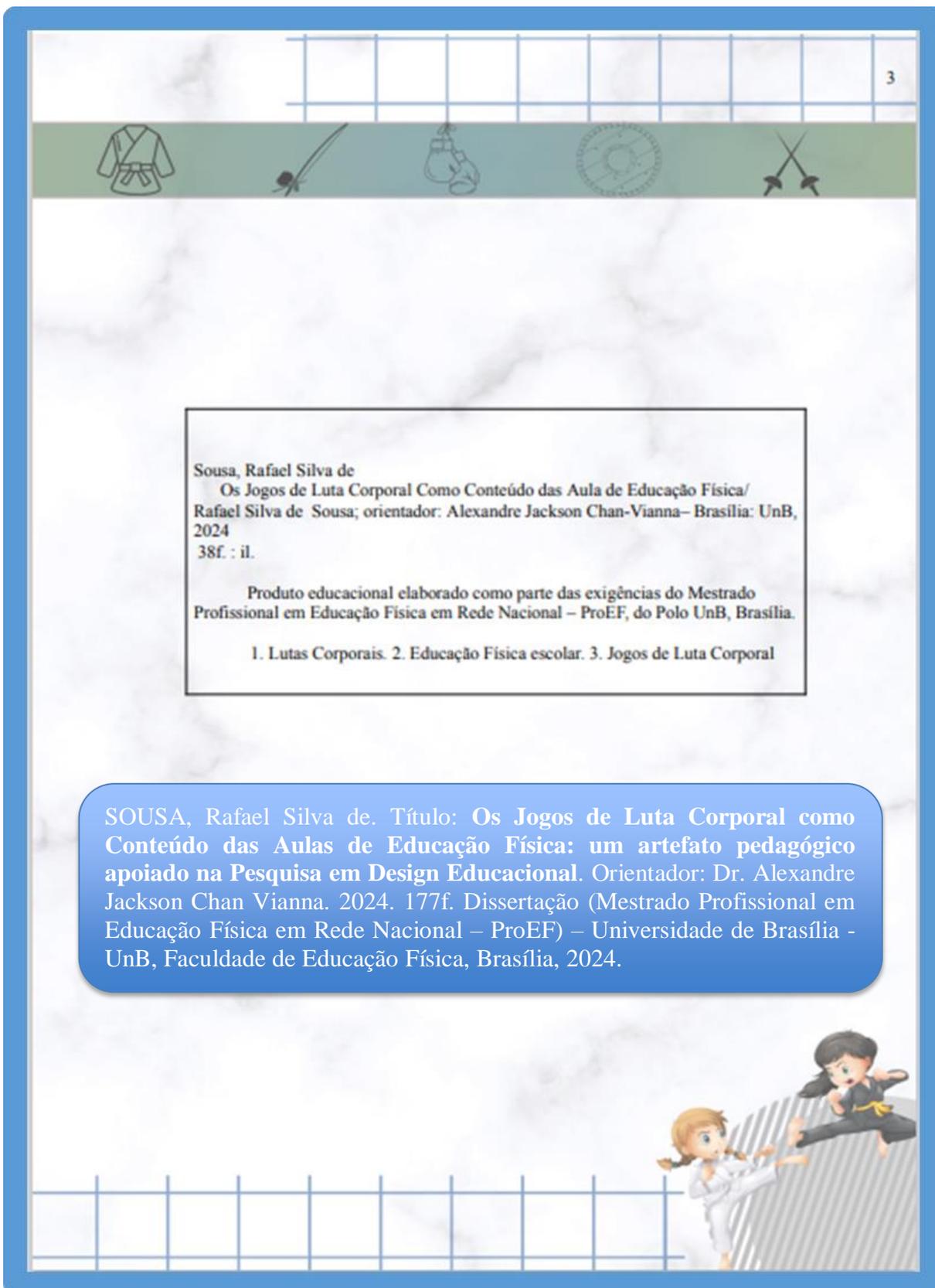
Refletindo sobre a vivência:

Pode-se promover uma análise das semelhanças entre as estratégias técnicas e táticas empregadas em várias modalidades de lutas específicas.

ANEXO H - Produto Educacional/Artefato Pedagógico









Sumário

Apresentação.....	07
Introdução.....	08
O Artefato Pedagógico.....	09
Aplicação do Artefato Pedagógico.....	14
1º MOMENTO- Luta x brigas. Princípios Condicionais e Grupos de Aproximação.....	14
2º MOMENTO- Jogos de Luta Corporal Introdutórios.....	18
3º MOMENTO- Jogos de Luta Corporal de Média Distância. Ênfase na Fusão Ataque/Defesa e Regras.....	22
4º MOMENTO- Jogos de Luta Corporal Intermediado por Implemento para tocar o oponente. Ênfase no Oponente/Alvo.....	25
5º MOMENTO- Jogos de Luta Corporal de Curta Distância. Ênfase na imprevisibilidade.....	28
6º MOMENTO- Mistura de Jogos de Luta Corporal.....	31
7º MOMENTO- Feedback dos alunos sobre os Jogos de Luta Corporal.....	34
Considerações Finais.....	35
Referências.....	36
Anexos.....	38





*OS JOGOS DE LUTA CORPORAL COMO
CONTEÚDO DAS AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA*

Não se coloque dentro de uma forma, se adapte e construa sua própria, e deixa-a expandir, como a água. Se colocarmos a água num copo, ela se torna o copo; se você colocar água numa garrafa ela se torna a garrafa. A água pode fluir ou pode colidir. Seja água, meu amigo (Bruce Lee).





APRESENTAÇÃO

Caro/a professor/a,

Este projeto é resultado do Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional da Universidade de Brasília, intitulado: **“Os Jogos de Luta Corporal como conteúdo das aulas de educação física: um artefato pedagógico apoiado na Pesquisa em Design Educacional”** com foco na Educação Física escolar, especialmente na incorporação das Lutas corporais como conteúdo de ensino.

Embora as lutas sejam elementos culturais significativos, a abordagem pedagógica enfrenta desafios e falta de compreensão (Nascimento; Almeida, 2007). Entender esses desafios é essencial para desenvolver novas estratégias que superem tais dificuldades (Rufino; Darido, 2015). Desta forma, o objetivo desta pesquisa foi desenvolver e avaliar a aplicação da metodologia dos Jogos de Lutas Corporais como recurso pedagógico nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Busca-se tratar pedagogicamente os conteúdos compartilhados entre as Lutas Corporais por meio de jogos lúdicos. Isso envolve a criação e implementação de um Artefato Pedagógico em forma de Unidade Didática de Intervenção Pedagógica para o quinto ano das séries iniciais. A abordagem identifica os princípios condicionais, a classificação pela distância e as ações motoras das Lutas Corporais, visando facilitar o ensino e proporcionar aos alunos a vivência das ações motoras compartilhadas nas Lutas Corporais por meio de jogos lúdicos.

Após a apresentação do Artefato Pedagógico, convido todos a adentrarem a arena: **“Cumprimentem seus colegas e participem ativamente das vivências dos Jogos de Luta Corporal, *Fight!*”**





INTRODUÇÃO

Esta pesquisa surge do contexto escolar devido à inquietação em relação ao ensino das Lutas Corporais. Em diversas unidades escolares notamos uma apreensão relativa ao ensino dessa disciplina. Quando, eventualmente, esse tipo de instrução é ministrado, ocorre, por vezes, através de um professor de academia especializado em artes marciais, que nem sempre está alinhado com os objetivos pedagógicos da escola.

Outras características incluem esforços para tornar as lutas mais lúdicas, por parte de alguns professores. Por mais louváveis que sejam essas intenções, alguns professores acabam descaracterizando a atividade a tal ponto que perdem suas características essenciais de uma Luta Corporal, transformando-a em algo completamente distinto, que, apesar de suas boas intenções, não pode mais ser considerado uma luta.

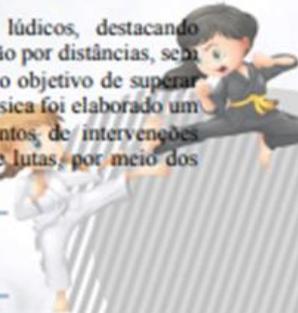
Nas conversas do dia a dia e nas reuniões pedagógicas das escolas, é evidente a dificuldade dos professores em optar por incluir o ensino das lutas em seus planejamentos. Isso ocorre devido a dúvidas sobre como abordar esse conteúdo, à crença equivocada de que está associado à violência, à falta de espaços adequados, à ausência de base teórica e, sobretudo, à insegurança na abordagem pedagógica dessas disciplinas. Essa realidade no Distrito Federal coincide com a de outros Estados (Carreira, 2005; Ferreira, 2005; Almeida; Rodrigues, 2023).

A incorporação das lutas no ambiente escolar, conforme destacado por Nascimento e Almeida (2007), de fato, apresenta um desafio considerável. Essas dificuldades precisam ser compreendidas a fim de desenvolver abordagens mais eficazes e inclusivas para o ensino desse tema. Compreender essas barreiras é fundamental para identificar estratégias para superar esses desafios e é crucial para o ensino das lutas no ambiente escolar (Rufino; Darido, 2015).

Apesar dos progressos na literatura e na legislação relacionados às lutas corporais, nota-se uma ênfase em modalidades específicas, como judô, huka-huka e capoeira (Brasil, 2018; Soares; Taffarel; Varjal; Filho; Escobar; Bracht Soares, 1992). Dada a vasta variedade de modalidades específicas de lutas, Reid e Croucher (2010) estimam aproximadamente 350 delas, o que torna impraticável que um professor de Educação Física possua conhecimento especializado em todas essas modalidades.

Isso evidencia uma lacuna nas abordagens propositivas que poderiam contribuir para o ensino das lutas corporais nas aulas de educação física, resultando em incertezas sobre quais elementos devem ser priorizados e distribuídos como conteúdos. A ausência desse conteúdo ou a ênfase excessiva na especialização impedem que os alunos tenham uma experiência abrangente, pois o ensino centrado em modalidades específicas os priva da diversidade desse tema.

Destarte, acreditamos no ensino das lutas por meio de jogos lúdicos, destacando características compartilhadas, como princípios condicionais e categorização por distâncias, seja a necessidade de focar em modalidades específicas (Gomes, 2008). Com o objetivo de superar esses fatores que provocam a ausência das Lutas nas Aulas de Educação Física foi elaborado um Artefato Pedagógico em forma de unidade didática contendo 7 momentos de intervenções pedagógicas, oportunizando as crianças a vivenciar diversas situações de lutas, por meio dos jogos lúdicos que compartilham elementos comuns das Lutas Corporais.





O ARTEFATO PEDAGÓGICO

O referido Artefato Pedagógico incorpora jogos e brincadeiras lúdicas de Luta Corporal como instrumentos pedagógicos, escolhendo elementos fundamentais que são compartilhados por diversas modalidades de luta, evitando a ênfase na especialização precoce. Dessa maneira, propõe-se uma abordagem educacional que promova a compreensão ampla e integrada dos princípios condicionais e grupos de aproximação das lutas por intermédio de jogos de luta, proporcionando uma oportunidade de vivências desses elementos de base antes de direcionar para modalidades específicas.

Os princípios condicionais das lutas corporais, foram concebidos na pesquisa de Mariana Simões Pimentel Gomes (2008), inspirados em autores dos jogos coletivos (Bayer, 1994). A pesquisadora também levou em consideração as contribuições de autores espanhóis, como Espartero (1999), Ramirez, Dopico e Iglesias (2000), Henares (2000), entre outros. Além de brasileiros como Nakamoto, Pucineli, Boscollo, Triana, Castro Junior, Salgado, Gomes e Daolio (2004). Ao buscar identificar os elementos comuns das lutas corporais, Gomes (2008) sistematizou cinco princípios condicionais:

- Contato proposital,
- Fusão ataque/defesa,
- Imprevisibilidade,
- Oponente(s)/alvo(s)
- Regras.

Assim, ao observar que as ações motoras no contexto dos jogos desportivos coletivos se repetem de maneira semelhante em diferentes esportes coletivos, a autora ajustou essas ações motoras similares, que também se manifestavam nas lutas corporais, conferindo-lhes uma distinção em relação a outras formas de práticas corporais.





Quadro 01 – Classificação dos Jogos de Luta Corporal



TIPO	DISTÂNCIA	CONTATO	AÇÃO
Com agarre	Curta	Contínuo	Projetar, empurrar, puxar
Com golpes	Média	Intermitente	Percutir, socos, chutes
Sem agarre /Implemento/fixo/móvel	Longa	Intermediado	Estocar, empunhar, cortar
Mista	Fusão	Fusão	Fusão

Fonte: Baseado em Nakamoto et al (2004), Henares (2000) Espartero, (1999) Gomes (2008), Pereira ; Reis; Carneiro; Scaglia (2021)

Os Jogos de Luta Corporal foram organizados abrangendo o contexto relacionado aos aspectos histórico-culturais, distinguindo o fenômeno das brigas e mais momentos experienciais distintos nos Jogos de Luta Corporal, a partir da lógica interna das lutas. É possível identificar elementos compartilhados como parâmetros para selecionar os conteúdos, permitindo assim que o professor conduza os alunos a compreenderem os princípios condicionais invariáveis nas diversas modalidades de luta.

Quadro 02 – Conteúdos inerentes à vivência dos Jogos de Luta Corporal

Roda de conversa	Jogo de Luta Corporal a vivenciar	Princípio condicional a ser enfatizado	Grupo de aproximação	Ação motora predominante	Roda de conversa
-Aspectos históricos culturais	-Diferença de luta x brigas	-Regras	-Introdutório	-Introdutório	-Repasse: Aspectos-histórico o culturais
-Repasse: Princípios condicionais Grupos de aproximação	-Polegar Guerreiro -Braço de Ferro Deitado -Dedão de Aço -Capoeira de Sacis	-Contato proposital	-Introdutório	-Introdutório	-Repasse: da aula 1 e 2



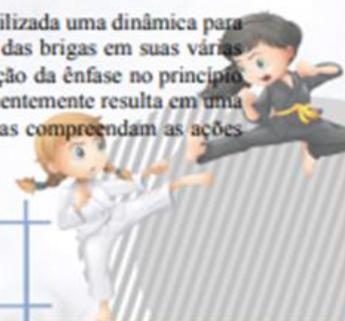


-Repass: aula 1 e 2 -Grupo de aproximação	-Pregadores -Balão de Aquiles	-Fusão ataque/defesa	-Média Distância	-Ações motoras exigidas: -Golpes membros superiores -Golpes membros superiores	-Repass: aula 1, 2, 3
Repass: aula 1,2,3	-Egrima Pardo -Espada e Escudo	-Oponente/Alvo	-Longa Distância	-Ações motoras exigidas: -intermediada por implemento -Habilidades manipulativa como empunhaduras e estocadas	-Repass: aula 1,2,3,4
Repass: aula 1,2,3,4	-Pé Grande -Disputa de Gigantes	-Imprevisibilidade	-Curta distância	-Ações motoras exigidas: agarrar, puxar, empurrar, desequilibrar	Repass: aula 1,2,3,4,5
-Repass: aula 1,2,3,4,5	-Mistura de jogos -Gigante + pregadores -Gigante+pregadores+Escudo e Espadas	-Contato proposital, -Fusão ataque/defesa -Imprevisibilidade, -Oponente/alvo -regras	-Mista	-Mista	-Repass 1,2,3,4,5,6

Fonte: elaborado pelo pesquisador

Na proposta do Artefato, além de descrever as características distintivas das lutas em relação a outras práticas corporais, destacadas pelos princípios condicionais, também será introduzida a classificação das lutas por grupos de aproximação. Apesar dos cinco princípios condicionais estarem integrados nas dinâmicas dos jogos de luta, cada momento de jogo enfatiza um princípio específico.

No segmento que abordará a temática "luta versus briga", será utilizada uma dinâmica para apresentar conceitos que identificam e distinguem as lutas corporais das brigas em suas várias formas (físicas, verbais, não verbais, etc.). Isso possibilitará a introdução da ênfase no princípio condicional das **Regras**, pois sua ausência em uma luta corporal frequentemente resulta em uma transição para uma briga. Essa distinção é crucial para que as crianças compreendam as ações permitidas ou não nos jogos de luta.





Os jogos "Polegar Guerreiro", "Braço de Ferro Deitado", "Dedão de Aço" e "Capoeira de Sacis" têm como objetivo introduzir as crianças às vivências dos Jogos de Luta Corporal, permitindo-lhes compreender as semelhanças desses jogos com as lutas. Nesse momento, o foco estará no princípio condicional do **Contato Proposital**, uma característica distintiva em relação a outros esportes, sem enfatizar, por enquanto, os grupos de proximidade associados aos jogos.

No contexto do grupo de proximidade em média distância, relacionado às lutas com golpes, serão introduzidos jogos vivenciais que simularam ações motoras dos membros superiores, como socos e percussão, através do jogo "Os Pregadores", e ações motoras dos membros inferiores, como chutes, através do jogo "Balão de Aquiles". Devido à constante necessidade de ações ofensivas e defensivas, dar-se-á ênfase ao princípio condicional da fusão **Ataque/Defesa**.

No grupo de aproximação de **longa distância**, os jogos "Esgrima Parda" e "Escudo e Espada" serão agrupados com conteúdos relacionados à manipulação, permitindo que os alunos confeccionem um florete. Esses jogos serão utilizados em atividades que envolvem aspectos como a maneira de segurar o implemento, realizar estocadas e a empunhadura adequada. O princípio condicional enfatizado será o **Oponente/Alvo**, devido à situação que o jogo exige, acertar o oponente em movimento com o implemento.

Exploraremos os jogos de luta corporal "Pés Grande" e "Disputa de Sacis", incorporando elementos típicos das lutas dos grupos de aproximação em **curta distância**, com ações como empurrar, agarrar, puxar, manter o equilíbrio estático e disputar território. Durante essa atividade, enfatizamos com os alunos os princípios condicionais da **Imprevisibilidade**, pois na dinâmica do jogo, mesmo jogadores com pesos e tamanhos distintos não conseguem prever quem ganhará a partida.

Ao incorporarmos jogos de **lutas mistas** que englobam não apenas os princípios condicionais, mas também diferentes grupos de proximidade em um único jogo, teremos a combinação dos jogos "Disputa de Gigantes" e "Os Pregadores" formando um conjunto, e a fusão de "Luta de Urso" com "Pregadores" e "Espada e Escudo" formando outro jogo.

Além disso, haverá um momento final no qual os alunos terão a oportunidade de avaliar as ações desenvolvidas durante a aplicação do Artefato. Este momento não apenas é crucial para um aprendizado ativo dos estudantes, mas também fornecerá informações úteis para um possível redesenho do Artefato Pedagógico pelo professor.



APLICAÇÃO DO ARTEFATO PEDAGÓGICO

O ciclo de implementação do Artefato Pedagógico compreende nos seguintes momentos: (1) aspecto históricos-culturais; lutas x brigas, (2) vivências introdutórias aos jogos de luta corporal, (3) jogos de luta corporal de média distância, (4) jogos de luta corporal de longa distância, (5) jogos de luta corporal de curta distância, (6) jogos de luta corporal de distância mista e (7) feedback dos alunos.

Imagem 02- Aplicação do Artefato pedagógico

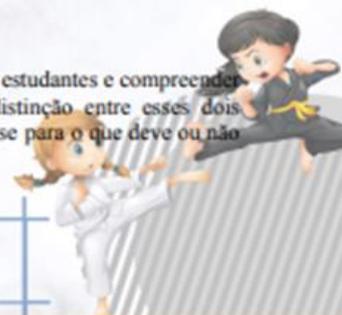


Fonte: imagens da internet

Ao expandir a sequência sugerida, o professor terá a oportunidade de avaliar a necessidade de aprimorar o Artefato Pedagógico, fornecendo mais sugestões, removendo ou até mesmo desenvolvendo novas intervenções com a turma, de acordo com a sua realidade. O docente pode optar por reiniciar o ciclo ou encerrá-lo conforme apropriado.

1º MOMENTO-luta x briga-PRINCÍPIOS CONDICIONAIS E GRUPOS DE APROXIMAÇÃO

O objetivo primordial deste momento é estimular a reflexão dos estudantes e compreender como as crianças percebem as diferenças entre luta e briga. A distinção entre esses dois fenômenos é essencial, pois a compreensão disso estabelecerá uma base para o que deve ou não ocorrer nas aulas de Jogos de Luta Corporal.





Entretanto, é interessante dedicar um momento à avaliação diagnóstica, questionando a turma sobre suas compreensões acerca do fenômeno da luta, explorando semelhanças e diferenças em relação à briga. Faça perguntas como: o que são as lutas? O que são artes marciais? O que são esportes de combate? Estes são parecidos ou diferentes de brigas? Após ouvir cada aluno, apresente os conceitos dos termos:

- Lutas no sentido mais amplo abrangem as formas mais primitivas de combate corporal.
- Esportes de combate são lutas ou artes marciais que possuem regulamentação por entidades regionais, nacionais ou internacionais.
- Artes marciais referem-se às artes da guerra, predominantemente associadas ao contexto bélico (Ratti; Westbrook, 2006).
- Brigas estão diretamente ligadas à violência, sendo um comportamento que causa danos, dor e lesões em outra pessoa, utilizando violência excessiva e sem limites.

Imagem 02- Terminologias



Fonte: adaptado pelo autor





Visto que as lutas, esportes de combate pressupõem o consentimento de pelo menos duas pessoas para participarem de um combate corporal, seguindo códigos de conduta específicos, o que geralmente não ocorre nas brigas. Em seguida, apresente vídeos curtos de no 5 minutos aproximadamente sobre as semelhanças e diferenças entre lutas e brigas ou violência.

Divida o quadro em "luta" e "briga", pedindo aos alunos que categorizem as palavras relacionadas a cada termo, incluindo conceitos como raiva descontrolada, regras, violência, bullying, respeito, ausência de regras, controle das emoções e local apropriado.

Incentive a turma a refletir sobre as discussões até então, destacando que essas reflexões servem como um guia para o que pode ou não ser realizado nos jogos de luta corporal, enfatizando que as aulas serão baseadas em jogos lúdicos, não em técnicas formais de lutas específicas.

Recomenda-se uma disposição espacial, seja na sala de aula ou na quadra da escola, configurando uma roda de conversa para estabelecer uma maior proximidade entre a turma, entre o professor e os alunos, e entre os próprios alunos. Essa organização possibilita a observação das expressões faciais de cada aluno, fomentando uma maior empatia e proximidade.

A implementação do diálogo em grupo através da roda de conversa não apenas se propõe a coletar informações, esclarecer conceitos e abordar temas contemporâneos, mas também cria um ambiente informal propício que não apenas fomenta a geração de novas ideias, mas também fortalece os laços interpessoais, promovendo uma atmosfera colaborativa e enriquecedora para a aprendizagem coletiva. Também estimula a participação ativa dos alunos (Silva; Bernardes, 2007).

Fotografia 01- Roda de conversa



Fonte: Acervo do pesquisador





No centro da roda de conversa, inicie um debate a partir de um quadro comparativo, que incluía diversas imagens representando situações de violência verbal e não verbal, lutas presentes nas olimpíadas e modalidades de artes marciais. Cada aluno deve associar uma imagem à coluna correspondente ("luta" ou "briga"), resultando em uma participação ativa da turma.

Durante o debate, ouça as justificativas das escolhas, por que considera que essa imagem é luta ou briga. Essas contribuições enriqueceram ainda mais o diálogo e proporcionaram uma compreensão mais aprofundada das percepções dos alunos em relação às diferentes situações apresentadas.

Fotografia 02- Roda de Conversa



Fonte: Acervo do pesquisador

Em linhas gerais, a apreensão dos conceitos que diferenciam lutas de brigas proporciona aos estudantes uma perspectiva sobre a orientação dos jogos sugeridos nas próximas etapas. Além disso, ao internalizarem essa distinção, os estudantes estarão mais preparados para participar das atividades propostas, contribuindo para um ambiente educativo enriquecedor e alinhado aos princípios fundamentais dos Jogos de Luta Corporal, nos quais o respeito, a cooperação e a compreensão mútua desempenham papéis essenciais.

Quadro 03 – Primeiro Momento de Aplicação do Artefato Pedagógico

Roda de conversa	Jogo de Luta Corporal a vivenciar	Princípio condicional a ser enfatizado	Grupo de aproximação	Ação motora predominante	Roda de conversa
-Aspectos históricos culturais	-Diferença de luta x brigas	-Regras	-Introdutório	-Introdutório	-Repasse: Aspectos-histórico culturais

Fonte: elaborado pelo pesquisador





Adicionalmente, apresente os cinco princípios condicionais das lutas: contato proposital, fusão ataque/defesa, imprevisibilidade, oponente/alvo e regras, que também regem os Jogos de Luta Corporal do Artefato. No entanto, destacamos especialmente os princípios da **regra** e do **contato proposital** nos jogos. Quanto aos grupos de aproximação — curta, média e longa distâncias — mesmo com a previsão de discussão nas conversas, não serão destacados neste momento, uma vez que se trata de jogos introdutórios.

2º MOMENTO - JOGOS DE LUTA CORPORAL INTRODUTÓRIOS

JOGO DE LUTA CORPORAL POLEGAR GUERREIRO

O primeiro jogo a experimentar é o Polegar Guerreiro, no qual o professor orienta os aprendizes a permanecerem em uma formação de roda e a virarem para o lado direito, onde jogarão essa luta com o colega à sua direita. Nesse contexto, a instrução é: as duplas devem usar exclusivamente a mão direita, sendo estabelecida a regra de que o vencedor será aquele capaz de segurar o polegar do colega por três segundos em três partidas distintas.

Após a conclusão dessa disputa, aumenta a complexidade da vivência, introduzindo a variação de usar agora ambas as mãos. Posteriormente, encerrada essa fase, introduziu-se uma nova variação, agora envolvendo três alunos na disputa do Polegar Guerreiro. Essa adaptação exige não apenas velocidade manual, mas também um tempo de reação mais acertado, destacando a importância da bilateralidade na execução do jogo.

Fotografia 03 – Jogo de Luta Corporal Polegar Guerreiro



Fonte: Acervo do pesquisador





Nesse contexto, indague a turma acerca da natureza do jogo do Polegar Guerreiro e se este pode ser categorizado como uma modalidade de luta. Em seguida, oriente os alunos a ponderarem sobre as características que conferem ao jogo a natureza de uma forma de luta, evidenciando o contato corporal intencional presente nas disputas.

No decorrer desses confrontos, os participantes se veem na necessidade de simultaneamente defender e atacar, revelando a imprevisibilidade do desfecho e a impossibilidade de antecipar o vencedor. Ressalte que o objetivo da luta é imobilizar o dedo, ou seja, o próprio oponente, e, por fim, é discuta as regras, que inicialmente envolviam duplas utilizando apenas uma mão, depois duplas com ambas as mãos e, por último, trios com a utilização simultânea de ambas as mãos.

JOGO DE LUTA CORPORAL BRAÇO DE FERRO DEITADO

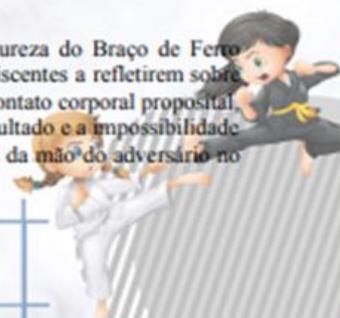
O jogo de luta corporal Braço de Ferro Deitado pode ser introduzido à turma por meio de uma demonstração realizada pelo professor e um aprendiz, configurando-se como uma variação da luta tradicional de braço de ferro, normalmente realizada em posição em pé. Nesse jogo específico, a vivência é conduzida com os participantes deitados de barriga para baixo. A instrução é: formar duplas e, com ambos deitados no chão, apoiando os cotovelos no solo, tentar levar às costas das mãos do adversário a tocar no chão.

Fotografia 04 – Jogo de Luta Corporal Braço de Ferro Deitado



Fonte: Acervo do pesquisador

Assim como no jogo anterior, questione a turma sobre a natureza do Braço de Ferro Deitado e se poderia ser considerado uma forma de luta. Oriente os discentes a refletirem sobre as características específicas do Jogo de Luta Corporal, destacando o contato corporal proposital, a necessidade simultânea de defesa e ataque, a imprevisibilidade do resultado e a impossibilidade de antecipar o vencedor. Enfatiza que o objetivo era colocar as costas da mão do adversário no chão, evidenciando assim o princípio da regra estabelecida.





JOGO DE LUTA CORPORAL DEDÃO DE AÇO

Esse jogo pode ser comparado com o braço de ferro deitado e o polegar guerreiro, no entanto, é disputado usando o hálux, primeiro dedo do pé ou comumente chamado Dedão do pé. Com os alunos sentados e as pernas esticadas, prossiga com o padrão ao demonstrar o jogo com um aprendente. Nesse contexto, a instrução é : as duplas devem utilizar exclusivamente o dedão do pé direito para fazer com que as costas do pé do adversário tocassem o chão, seguindo a regra pré estabelecida no jogo.

Fotografia 05- Jogo de Luta Corporal Dedão de Aço



Fonte: Acervo do pesquisador

Em termos de curiosidade, logo após ao estabelecimento das relações de semelhança com as lutas corporais desse jogo, resultando nos princípios condicionais, o professor pode compartilhar com a turma uma reportagem da BBC Brasil de 23 de agosto de 2017, que relata um campeonato mundial de Luta de Dedão do Pé realizado na cidade de Derbyshire, Inglaterra, regido por normas específicas, ocorrendo desde os anos 70.

JOGO DE LUTA CORPORAL CAPOEIRA DE SACIS

O jogo de luta Capoeira de Sacis pode ser apresentado à turma por meio de uma demonstração conduzida pelo professor e um aprendente. Nessa modalidade específica, a atividade se desenvolve com dois participantes posicionados de frente um para o outro, equilibrando-se com um pé dentro de um bambolê, enquanto a outra perna permanecia suspensa, sustentada por uma das mãos. O objetivo consiste em retirar o pé do colega sem permitir que o seu próprio pé saísse do bambolê. Durante o jogo, apenas empurrões e puxões são permitidos, excluindo golpes de percussão. Além disso, é necessário desequilibrar o oponente, levando-o a colocar o pé suspenso no chão ou outra parte do corpo.





Fotografia 06 – Jogo de Luta Corporal Pé de Chumbo



Fonte: Acervo do pesquisador

Assim como nos demais jogos, indaga a turma sobre as características do Capoeira de Sacis e se este poderia ser considerado uma forma de luta corporal. Reitere de maneira reflexiva, instigando os alunos a ponderarem sobre as características desse jogo em relação às práticas de Luta Corporal. Nesse jogo destaque a intencionalidade do contato físico, a necessidade simultânea de defesa e ataque, a imprevisibilidade do desfecho e a impossibilidade de antecipar o vencedor e o objetivo imposto pelo princípio condicional da regra de retirar o colega da área demarcada ou fazer com que este colocasse o pé suspenso no chão.

Quadro 04 – Terceiro Momento de Aplicação do Artefato Pedagógico

Roda de conversa	Jogo de Luta Corporal	Princípio condicional	Grupo de aproximação	Ação motora	Roda de conversa
-Repasso: -Princípios condicionais -Grupos de aproximação	-Polegar Guerreiro -Braço de Ferro Deitado -Dedão de Aço -Capoeira de Sacis	-Contato proposital	-Introdutório	-Introdutório	-Repasso: aula 1 e 2

Fonte: elaborado pelo pesquisador





Conclua esta fase com uma discussão em grupo, revisando os conceitos abordados nos jogos introdutórios. Revisitando todos os princípios condicionais, dando ênfase especial aos aspectos da regra e do contato proposital. Além disso, revise os grupos de aproximação, antecipando que nos próximos jogos serão categorizados com base nas distâncias e ações motoras específicas necessárias para cada uma delas.

3º MOMENTO: JOGOS DE LUTA CORPORAL MÉDIA DISTÂNCIA. ÊNFASE NA FUSÃO ATAQUE/DEFESA E REGRAS

Inicie a aula com a habitual roda de conversa, fazendo uma breve revisão dos conceitos abordados na aula anterior. Em seguida, estabeleça conjuntamente alguns acordos pedagógicos denominados que podem ser chamados de "Regras de Ouro". Essas incluem o compromisso de tratar os colegas sempre com cortesia e respeito, tanto entre eles quanto consigo mesmo. Destaque também o respeito à decisão do árbitro, que, em determinados momentos, pode ser desempenhada pelo professor ou por outro aluno.

Reitere com os educandos os objetivos dos Jogos de Luta Corporal, enfatizando que não buscamos ensinar técnicas específicas de alavancas ou golpes traumatizantes, deixando claro que em nossos jogos todos ganham ao participar, independentemente do resultado final da disputa. Destaque que o verdadeiro ganho é vivenciar de maneira lúdica as dinâmicas das lutas intermediadas pelo jogo.

Realize uma revisão das modalidades de luta de curta distância, nas quais é necessário tocar no oponente para atingir o objetivo da luta. Informe a eles que os jogos deste dia serão focados na média distância. Nessa ocasião, as duplas podem ser selecionadas pelo próprio professor, visando variar as categorias de peso e gênero.

JOGO DE LUTA CORPORAL OS PREGADORES

Com o propósito de explorar os elementos compartilhados entre as lutas de média distância e as ações motoras dos membros superiores, este jogo é conduzido da seguinte maneira: cada educando prende seis pregadores em suas roupas na região do tronco. O objetivo do jogo consiste em remover os pregadores do corpo do colega, ao mesmo tempo em que defende os seus pregadores fixados em seu próprio corpo. Dessa forma, pode observar as ações motoras das lutas que utilizam golpes como socos, semelhantes aos encontrados no boxe, por exemplo.





Fotografia 07 – Jogo de Luta Corporal Os Pregadores



Fonte: Acervo do pesquisador

O jogo tem como foco principal proporcionar uma compreensão mais profunda da experiência das lutas de média distância. O experimento, que inclui a fixação de pregadores nas roupas dos estudantes para simular uma disputa desse tipo, oferece uma abordagem singular para analisar os elementos compartilhados entre essas lutas e as ações motoras dos membros superiores.

Após a conclusão do jogo, conduza uma análise em conjunto com os alunos para verificar se os elementos presentes no jogo são compartilhados com as Lutas Corporais. Isso possibilita classificar o jogo como pertencente ao grupo de aproximação, denominado jogo de luta corporal de **média distância**, caracterizado pela predominância das ações motoras dos membros superiores e uma ênfase no princípio condicional da **Fusão ataque/ defesa**.

JOGO DE LUTA CORPORAL BALÃO DE AQUILES

Com o intuito de explorar os elementos comuns às lutas de média distância, semelhantes à lógica do jogo de pregadores, mas diferenciando a ação motora predominante, que é realizada com os membros inferiores, assemelhando-se às lutas que empregam chutes como o Savate boxe francês e o taekwondo, este jogo é conduzido da seguinte maneira: cada estudante amarra um balão em seu calcanhar usando barbante após enchê-lo. A dinâmica do jogo consiste em estourar o balão do colega sem permitir que o seu próprio balão fosse estourado, evidenciando o princípio condicional de ataque e defesa simultâneos.





Fotografia 08- Jogo de Luta Corporal Balão de Aquiles



Fonte: Acervo do pesquisador

O experimento, que envolve a fixação de balões nos calcanhares dos estudantes para simular esse tipo de disputa, apresenta-se como uma alternativa para analisar os elementos compartilhados entre essas lutas e as ações motoras dos membros inferiores. Ao término do jogo, o professor pode conduzir uma análise em conjunto com os alunos para avaliar se os elementos presentes na atividade eram compartilhados com as lutas corporais.

Quadro 05 – Quarto Momento de Aplicação do Artefato Pedagógico

Roda de conversa	Jogo de Luta Corporal a vivenciar	Princípio condicional a ser enfatizado	Grupo de aproximação	Ação motora predominante	Roda de conversa
-Repasso: o aula 1 e 2 -Grupo de aproximação	-Pregadores -Balão de Aquiles	-Fusão ataque/defesa	-Média Distância	-Ações motoras exigidas: -Golpes membros superiores -Golpes membros superiores	Repasso: aula 1, 2, 3

Fonte: elaborado pelo pesquisador

Na roda de conversa final, reflita sobre a classificação dos jogos do dia como pertencentes à categoria de aproximação denominada jogo de luta corporal de **média distância**. Essa categoria é caracterizada pela prevalência das ações motoras dos membros superiores e inferiores, dê uma ênfase no princípio condicional que envolve a **fusão entre ataque e defesa**.





4º MOMENTO : JOGOS DE LUTA CORPORAL INTERMEDIADO POR IMPLEMENTO PARA TOCAR O Oponente, ÊNFASE NO Oponente/ ALVO

Inicie a aula revisando os elementos dos Jogos de Luta Corporal em média distância, com ênfase nas ações envolvendo toques nos membros superiores e inferiores, prática que foi abordada na aula anterior. Reforce os acordos estabelecidos nas Regras de Ouro. Além disso, discuta a existência de códigos de conduta semelhantes aos acordos nas regras, como o Bushido para os Samurais e o Código da Cavalaria para os cavaleiros medievais.

Com o objetivo de introduzir as lutas de longa distância, que envolvem o uso de implementos para tocar o oponente, o professor pode indagar à turma se já tinham encontrado representações de ninjas, samurais, cavaleiros medievais, ou personagens de séries espaciais utilizando espadas de laser em desenhos, filmes ou videogames.

Explore a possibilidade de chamar as guerreiras femininas de amazonas, o que pode gerar certo reconhecimento nas meninas ao se verem representadas em um universo frequentemente associado apenas ao masculino. Sobre a construção dos implementos é possível criar com os alunos em sala com materiais mais acessíveis (anexo), ou o professor pode trazer esses instrumentos já prontos para a aula.

JOGO DE LUTA CORPORAL ESGRIMA

A cada aprendiz entregue um balão que precisa ser enchido por eles. Nesse momento, o professor pode indicar que o propósito de uma luta com implemento é tocar alguma parte do corpo da outra pessoa. No entanto, para simular a lógica dessas lutas em nossos jogos, o balão seria o alvo a ser atingido pelo implemento, representando assim uma parte do corpo da outra pessoa.

O jogo envolve que cada participante com um balão preso à lateral de sua cintura por meio de um barbante. A dinâmica consiste em marcar pontos ao tocar no balão do colega, sendo que aquele que alcançar 3 acertos será considerado o vencedor da partida. O professor pode dar início à demonstração com um educando e pedir para formar duplas entre os demais estudantes para a realização dos jogos.





Fotografia 09 – Jogo de Luta Corporal Intermediado por implemento



Fonte: Acervo do pesquisador

JOGO DE LUTA CORPORAL ESPADA E ESCUDO

O jogo seguinte compartilha uma lógica semelhante ao anterior, com algumas especificidades. Além da variação nos materiais utilizados na fabricação dos instrumentos, introduz-se o elemento do escudo para proteger contra as investidas dos colegas. A proposta do jogo envolve a fixação de balões nas laterais da cintura por meio de barbantes. A dinâmica central consiste em acumular pontos ao tocar nos balões dos colegas, com o desafio adicional de defender-se usando o escudo. O jogador que atingir 3 acertos é declarado vencedor da partida.

Fotografia 10 – Jogo de Luta Corporal Intermediado por implemento



Fonte: Acervo do pesquisador





Durante as experiências envolvendo lutas de longa distância intermediadas por implementos, a integração entre ações ofensivas e defensivas torna-se mais visível. Além disso, os estudantes são instigados a explorar diversas habilidades manipulativas do implemento, desempenhando um papel crucial na resolução do problema proposto pelo jogo. A interação simultânea das estratégias ofensivas e defensivas cria um ambiente dinâmico que enriquece a vivência ao explorar variedades na busca pela solução do desafio apresentado durante a prática do jogo.

Quadro 06 – Quinto Momento de Aplicação do Artefato Pedagógico

Roda de conversa	Jogo de Luta Corporal a vivenciar	Princípio condicional a ser enfatizado	Grupo de aproximação	Ação motora predominante	Roda de conversa
-Repasso: aula 1,2,3	-Esgima Pardo -Espada e Escudo	-Oponente/Alvo	-Longa Distância	-Ações motoras exigidas: intermediada por implemento-habilidades manipulativa como empunhaduras e estocadas	-Repasso: 1234

Fonte: elaborado pelo pesquisador

Encerre esta fase com uma roda de conversa, revisitando os conceitos abordados nas aulas anteriores. Destacando todos os princípios condicionais, conferindo ênfase especial aos elementos envolvidos na **fusão ataque/defesa**. Além disso, ressalte a importância da consideração da **longa distância**, uma característica comumente associada a esses jogos, ampliando assim a compreensão sobre a dinâmica e a estratégia envolvidas nesse contexto.



5º MOMENTO : JOGOS DE LUTA CORPORAL CURTA DISTÂNCIA. ÊNFASE NA IMPREVISIBILIDADE

Como de costume, comece o encontro com uma roda de conversa revisando os temas abordados nas aulas anteriores, como lutas, brigas, princípios condicionais e grupos de aproximação. Discuta as características comumente observadas em diferentes biótipos; por exemplo, uma pessoa mais leve pode ser mais ágil, mas pode ter menos força, enquanto uma pessoa maior pode ter mais força, mas uma mobilidade reduzida.

Essa discussão destaca que é difícil prever o resultado de uma luta, já que uma pessoa menor pode ser mais ágil para evitar investidas de uma pessoa maior, enquanto uma pessoa maior pode reter uma menor com mais facilidade. Em seguida prossiga para a primeira experiência do dia com o jogo de luta corporal chamado Pés Grande. Como de praxe, o professor demonstra o jogo com um aprendente.

JOGO DE LUTA CORPORAL PÉS GRANDE

O jogo envolve posicionar um dos pés dentro de um bambolê, ficando de frente um para o outro, e tentar tirar o pé do colega enquanto defende o próprio pé das investidas do colega. Assim, é possível observar os cinco princípios condicionais, enfatizando principalmente o princípio da imprevisibilidade. Apesar das diferenças de peso, tamanho e gênero, não é possível prever o resultado do combate devido às diversas estratégias e ações que também não é possível prever que os estudantes irão utilizar, como agarrar, puxar, empurrar e desequilibrar, utilizadas pelos estudantes.

Fotografia 11– Jogo de Luta Corporal Pés Grande



Fonte: Acervo do pesquisador





JOGO DE LUTA CORPORAL DISPUTA DE GIGANTES

Em seguida, siga para o jogo Disputa de Gigantes, no qual o objetivo é tentar encostar as escápulas do colega no chão por três segundos, enquanto se evita que o mesmo seja feito consigo. Como é habitual, o professor pode iniciar a demonstração do jogo com um educando, proporcionando uma compreensão visual das estratégias envolvidas. Na sequência, orienta-se a formar duplas e a darem início às disputas.

Fotografia 12 – Jogo de Luta Corporal Disputa de Gigantes



Fonte: Acervo do pesquisador

JOGO DE LUTA CORPORAL POR EQUIPE

A sugestão da vivência do Jogo de Luta Corporal Coletivo pode ser realizada por equipes, ressaltando que as lutas não necessariamente ocorrem exclusivamente em duplas, podendo manifestar-se de maneira coletiva. Um exemplo notável é a luta indiana conhecida como Kabaddi, que mescla elementos característicos das lutas agarradas com dinâmicas próprias de esportes coletivos de invasão. Essa abordagem amplia a compreensão de como as práticas corporais podem ser diversificadas, proporcionando aos participantes uma vivência dessa variação da luta por meio do jogo.





Fotografia 13 – Jogo de Luta Corporal Coletivo



Fonte: Acervo do pesquisador

Neste jogo, a dinâmica consiste em dividir a turma em duas equipes, demarcando o terreno em duas áreas distintas. Ao ultrapassar a linha, um participante deixa de fazer parte da equipe inicial, sendo necessário integrar-se à outra. O jogo torna-se altamente dinâmico, fomentando uma constante mudança nas alianças e estratégias. Vale ressaltar que a atividade só chega ao final quando se forma uma única e grande equipe, incluindo ações opositivas e cooperativas compartilhadas pelos participantes.

Quadro 07– Sexto Momento de Aplicação do Artefato Pedagógico

Roda de conversa	Jogo de Luta Corporal a vivenciar	Princípio condicional a ser enfatizado	Grupo de aproximação	Ação motora predominante	Roda de conversa
-Repasse: 1,2,3,4	-Pé Grande -Disputa de Gigantes	-Imprevisibilidade	-Curta distância	-Ações motoras exigidas: agarrar, puxar, empurrar, desequilibrar	-Repasse: 1,2,3,4,5

Fonte: elaborado pelo pesquisador

Conclua esta etapa com uma roda de conversa, na qual é possível revisar os conceitos previamente abordados nas aulas anteriores. Destacando todos os princípios condicionais, conferindo especial ênfase aos elementos intrínsecos à **imprevisibilidade**. Adicionalmente, enfatize a relevância da consideração da **curta distância**, uma característica frequentemente associada a esses jogos, proporcionando, assim, uma ampliação significativa na compreensão da dinâmica e estratégia envolvidas nesses tipos de jogos.





6º MOMENTO MISTURA DE JOGOS DE LUTA CORPORAL

Na fase inicial da discussão em grupo, revise todos os conteúdos relacionados aos jogos aplicados até o momento para identificar os elementos comuns dos princípios condicionais. Esses incluem: Contato proposital, Fusão ataque/defesa, Imprevisibilidade, Oponente/alvo e regras. Ao analisar as dinâmicas dos jogos, depara-se com grupos introdutórios, como Polegar Guerreiro, Braço de Ferro Deitado, Dedão de Aço e Capoeira de Sacis, que proporcionam experiências iniciais e os outros jogos vinculados aos grupos de aproximação.

FUSÃO DOS JOGOS DE LUTA CORPORAL DISPUTA DE GIGANTE + OS PREGADORES

Para abordar os jogos de luta corporal de curta distância, explora-se Pé Grande e Disputa de Gigantes. Em relação aos jogos de média distância, considere os Pregadores e Balão de Aquiles, enquanto nos aproximamos dos jogos de luta corporal de longa distância com Esgrima Pardo, Espada e Escudo.

Desta forma os próximos jogos que serão vivenciados busca mesclar pelo menos dois ou mais grupos de aproximação distintos, conseqüentemente a junção de ação motora e nível de contato em um único jogos. Sendo assim, o primeiro jogo surge da fusão das junções das Disputa de gigantes com a luta de Pregadores.

A dinâmica deste jogo é a seguinte: os participantes se posicionam de joelhos, frente a frente, com pregadores fixados em suas roupas. O objetivo é tentar remover os pregadores presos nas roupas do colega, enquanto simultaneamente protegem os seus próprios. Além disso, cada jogador busca investir na estratégia de encostar as escápulas do oponente contra o chão, ao mesmo tempo em que se esforçava para evitar que isso acontecesse consigo mesmo.





Fotografia 14 – Jogo de Luta Corporal Mistos



Fonte: Acervo do pesquisador

FUSÃO DOS JOGOS DE LUTA CORPORAL DISPUTA DE GIGANTES + PREGADORES + ESPADA E ESCUDO

A sequência seguinte de jogos envolve a combinação de elementos dos jogos de luta Disputa de Gigantes, Pregadores e Espadas. O confronto começa em posição vertical, com dois participantes de frente um para o outro, ambos com pregadores fixados em suas roupas e um balão preso em cada lado da cintura. A disputa pode se desenrolar tanto em pé quanto no chão. O objetivo da luta é retirar os pregadores do oponente usando as mãos, acertar o balão para marcar pontos ou mesmo encostar as escápulas do colega no chão.





Fotografia 15 – Jogo de Luta Corporal Mistos



Fonte: Acervo do pesquisador

Esses jogos ilustram as múltiplas interpretações que as lutas adquiriram ao longo do tempo. Em alguns campeonatos, as competições eram destinadas a evidenciar a supremacia de uma modalidade de luta sobre a outra. No entanto, tal verificação não é possível. Ainda assim, a fusão de diferentes modalidades emerge como a maneira mais eficaz na prática da luta. Atualmente, a modalidade que integra ações motoras de diversas lutas em uma única forma é reconhecida como Artes Marciais Mistas (MMA), ou seja, uma mistura de várias artes marciais.

Quadro 08– Sétimo Momento de Aplicação do Artefato Pedagógico

Roda de conversa	Jogo de Luta Corporal a vivenciar	Princípio condicional a ser enfatizado	Grupo de aproximação	Ação motora predominante	Roda de conversa
-Repasso: aula 1,2,3,4,5	-Mistura de jogos -Gigantes + Pregadores+escudo e espadas	-Contato proposital, -Fusão ataque/defesa -Imprevisibilidade, -Oponente/alvo -regras	-Mista	-Mista	-Repasso: aula 1,2,3,4,5,6

Fonte: elaborado pelo pesquisador





Finalize esta etapa com uma roda de conversa, durante a qual enfatiza-se os conceitos previamente discutidos nas aulas anteriores. Destaque minuciosamente todos os princípios condicionais, observando que eles estão presentes em todos os jogos de luta corporal. Nota-se, no entanto, que somente nos últimos dois jogos houve a integração de diversos tipos de grupos de aproximação, marcando assim uma nova perspectiva em misturar os diversos jogos em um só.

7º MOMENTO- FEEDBACK DOS ALUNOS SOBRE OS JOGOS DE LUTA CORPORAL

Concluindo a implementação dos jogos, mas não a aplicação do Artefato. Durante esse momento procure obter feedback, dando às crianças a oportunidade de expressar suas opiniões sobre as experiências dos Jogos de Luta Corporal. As perguntas incluíam: Gostaram das vivências dos jogos de luta corporal? Achem que as lutas deveriam ser um conteúdo de educação física na escola? A resposta pode ser dada não apenas por escrito, mas também por meio de desenhos, permitindo que os alunos se expressem da maneira que se sentissem mais confortáveis.

Fotografia 16 – feedback dos alunos



Fonte: Acervo do pesquisador

As questões propostas são apenas sugestões, e os estudantes possuem total autonomia para expressar críticas ou optar por não responder. É crucial enfatizar que as respostas não visam avaliar os alunos, mas sim avaliar a eficácia do Artefato Pedagógico, determinando se ele foi verdadeiramente efetivo ou se há necessidade de realizar ajustes na próxima aplicação. Esse processo de feedback visa aprimorar continuamente a abordagem pedagógica, adaptando-a de acordo com as necessidades e experiências dos estudantes, promovendo assim um ambiente de aprendizado.





Imagens 03 - Resumo da Aplicação do Artefato Pedagógico



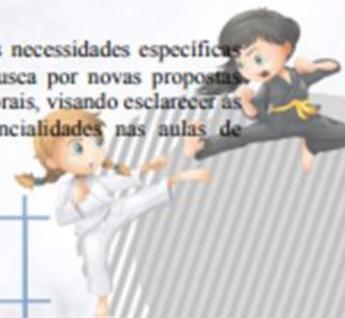
Considerações Finais

Caro/a professor/a,

Este Artefato Pedagógico foi concebido com o propósito de analisar e identificar os limites e possibilidades de sistematizar os conteúdos dos Jogos de Luta Corporal para uma turma do 5º ano das séries iniciais. Para alcançar esse objetivo, foram conduzidos estudos nas áreas de Pedagogia dos Esportes, Educação e didáticas da Educação Física, visando abordar de forma pedagógica a unidade temática das Lutas no ambiente escolar.

Embora tenha sido implementado em uma turma do 5º ano, acreditamos que este material pode ser aplicado em qualquer série, seja na fase de iniciação precoce, no momento adequado ou na inicialização avançada. Assim, o Artefato foi criado com a intenção de contribuir para evitar a ausência do ensino das Lutas nas escolas, sendo necessário que o professor adapte o material à sua realidade e intenção pedagógica.

Cada contexto escolar demanda um planejamento que reflita as necessidades específicas daquela comunidade. Portanto, nossa sugestão visa contribuir na busca por novas propostas propositivas emergentes na sistematização do conteúdo de Lutas Corporais, visando esclarecer as dúvidas persistentes sobre a melhor forma de explorar suas potencialidades nas aulas de Educação Física.





Referências

ALMEIDA, M. O. .; RODRIGUES, H. de A. . **Lutas, artes marciais e esportes de combate na Educação Física escolar: conhecimento e crenças de professores do Ensino Médio**. Cadernos do Aplicação, Porto Alegre, v. 36, 2023. DOI: 10.22456/2595-4377.129722. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/CadernosdoAplicacao/article/view/129722>. Acesso em: 17 out. 2023.

BAYER, C. **O ensino dos deportes colectivos**. Lisboa: Dinalivro, 1994.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BREDA, M.; GALATTI, L.; SCAGLIA, A. J.; PAES, R. R. **Pedagogia do esporte aplicada às lutas**. São Paulo: Phorte, 2010.

CARREIRO, E. Lutas. In: DARIDO, S.C.; RANGEL, I.C. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005, p.244-261.

ESPARTERO, J.; GUTIÉRREZ, C. **El judo y las actividades de lucha en el marco de la Educación Física escolar: una revisión de las propuestas y modelos de su enseñanza**. 2004. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/267993929_EL_JUDO_Y_LAS_ACTIVIDADES_DE_LUCHA_EN_EL_MARCO_DE_LA_EDUCACION_FISICA_ESCOLAR_UNA_REVISION_DE_LAS_PROPUUESTAS_Y_MODELOS_DE_SU_ENSEANZA. Acesso em: 05 abril 2023.

FERREIRA, Heraldo Simões. **As lutas na Educação Física escolar – parte do bloco de conteúdos... na prática ou apenas no papel?** Encontro de pós-graduação e pesquisa da Universidade de Fortaleza, Ceará. Anais... Ceará: Universidade de Fortaleza, 2005.

GOMES, M. S. P. **Procedimentos pedagógicos para o ensino das lutas: contextos e possibilidades**. 2008. 119f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.

HENARES, D. A. **Deportes de lucha**. 1ª edição, Barcelona, Espanha: Inde Publicaciones, 2000.

NAKAMOTO, H. O. et.al. **Ensino de lutas: Fundamentos para uma proposta sistematizada a partir dos estudos de Claude Bayer**. In: Costa, C.O., Moreno, J.C., Verlengia, R. 3º Congresso Científico Latino-Americano de Educação Física – UNIMEP. 9 a 12 de junho de 2004, Piracicaba/SP, p.1250. [cd-rom].

NASCIMENTO, P, R, B. e ALMEIDA, L. **A tematização das lutas na Educação Física escolar: restrições e possibilidades**. Revista Movimento. Porto Alegre, v. 13, n. 3, set/dez 2007. Acessado em 18 de março de 2023.





PEREIRA, Alex de Souza; REIS, Fabio Pinto Gonçalves dos; CARNEIRO, Kleber Tuxen; SCAGLIA, Alcides José. **Pedagogia das Lutas/Artes Marciais: Do Ambiente de Jogo à Sistematização do Ensino**. Brazil Publishing, 2021. 204 p.

RAMIREZ, F. A.; DOPICO, J. A.; IGLESIAS, E. **Requerimientos motrices de la lucha leonesa. Consideraciones generales sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje**. In: RODRIGUEZ, C. (Org.). *El entrenamiento en los deportes de lucha*. Leon: L.Federación Territorial de Lucha, 2000.

RATTI, O.; WESTBROOK, A. **O segredo dos samurais: as artes marciais do Japão Feudal**. (Trad: Cristina Mendes Rodríguez). São Paulo: Madras, 2006.

REID, H.; CROUCHER, M. **O caminho do guerreiro: o paradoxo das artes marciais**. (Trad: Marcelo Brandão Cipolla). 11ª ed. São Paulo: Editora Cultrix, 2010.

RUFINO, L. G. B.; DARIDO, S. C. **O ensino das lutas na escola: possibilidades para a Educação Física**. Porto Alegre: Penso, 2015.

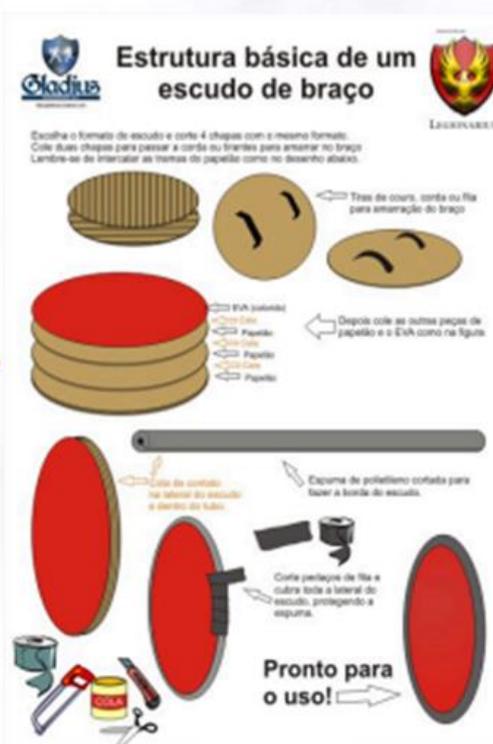
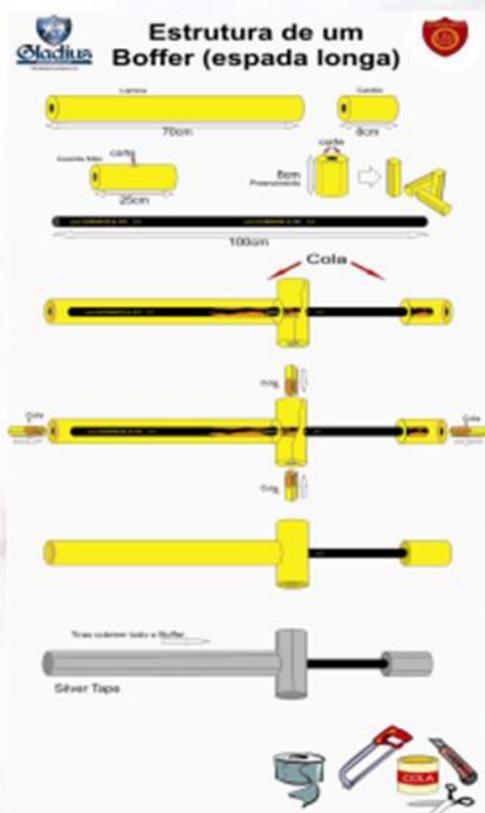
SILVA, Petronilha Beatriz Gonçalves; BERNARDES, Nara Maria Guazzelli. **Roda de conversas – Excelência acadêmica é a diversidade**. *Educação*, Porto Alegre, v.61, n. 1, p. 53-92, jan./abr. 2007.

SOARES, C. L. et al. (Coletivo de Autores) **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.



ANEXOS

Anexo- Passo a passo construção de implementos



Imagens disponíveis na internet, acessadas em 14/02/2024,
obtida em <https://megalusswordplay.wordpress.com/tutoriais/>

