

## **LUTAS NA ESCOLA: RELATOS DE EXPERIÊNCIA SOBRE A APLICAÇÃO DE UMA METODOLOGIA PAUTADA NO JOGO**

Marcos Paulo Vaz de Campos Pereira / UNICAMP-FCA-LEPE  
Orientador: Professor Dr. Alcides José Scaglia / UNICAMP-FCA-LEPE  
mpaulojudolitoral@hotmail.com

Palavras-chave: Lutas, Jogos, Ensino Fundamental.

Este relato narra a trajetória de um trabalho realizado em uma escola municipal localizada na periferia de Limeira-SP. Em que o desafio foi ensinar o conteúdo das lutas nas aulas de educação física tendo um suporte advindo da pedagogia do esporte.

A ideia sobre o tema, veio por meio de estudos, aulas e um projeto realizado na FCA Unicamp, que trata do tema lutas como manifestação do jogo, sugerindo uma proposta metodológica pautada no jogo para o ensino das lutas na escola.

Desse modo, após constatar que este tema não tinha sido contemplado pelo currículo de Educação Física em anos anteriores, iniciei seu desenvolvimento pelo quarto ano do ensino fundamental I. Como marco inicial, procurei coletar tudo o que eles conheciam sobre o tema. Fiquei espantado, pois esperava argumentos simples e inocentes (chavões) a respeito de que luta é briga, é soco, é chute e etc, é claro que esses argumentos apareceram, mas foram logo sufocados por alunos que já iniciaram com o “UFC”, eles conheciam muitos dos lutadores, falaram sobre desenhos animados como Naruto e Dragon Ball, ambos desenhos inspirados em lutas orientais. Eu já tinha uma apresentação formada sobre Lutas para essa aula inaugural, mas acabei por dar mais oportunidade de falas a eles e a partir de uma reflexão e organização de tudo que foi dito tentar conseguir chegar ao objetivo de ensinar lutas de forma autêntica a todos.

Após esta primeira aula, conhecendo os alunos e sua realidade, a organização das próximas aulas dando continuidade ao conteúdo não foi tão difícil, seguindo a metodologia proposta por Gomes e Scaglia 2011, O desenvolvimento dos conteúdos foi agrupados a partir das características evidenciadas pelos tipos de contato (contínuo, intermitente e com mediação). Sendo que em sua maior parte, utilizando jogos já conhecidos pelos alunos advindos da cultura da rua, com elementos das lutas em evidencia. Irei relatar com mais clareza a metodologia proposta a seguir.

Estes três contatos direcionaram os jogos, ou seja, jogos de contato contínuo, intermitente e com mediação, a qual iniciei pelo contato contínuo, que são as lutas em que os oponentes estão sempre em contato com seus adversários, as principais habilidades são: desequilibrar, derrubar, projetar, rolar, cair e agarrar. O contato contínuo foi trabalhado em duas semanas, seis aulas, alguns jogos utilizados foram a partir de pegadas: agarrar o pé do colega, pega abraço, em apenas uma aula os alunos já foram se familiarizando com estas mudanças nos pegadas, e desenvolvendo a criatividade para estes problemas colocados em seus jogos de rua, com a ajuda das modalidades específicas de lutas, os jogos específicos foram se tornando chaves para o despertar da curiosidade e da imaginação dos alunos, me recordo que em uma destas aulas o jogo era o sumosinho, que consiste em um círculo e os alunos tem que tirar os colegas de dentro, sobrando apenas um para que seja o vencedor, alguns alunos me questionaram sobre o porque dos lutadores de sumo utilizem fraldas. Mais uma vez fui surpreendido, precisava tornar os jogos mais reais, devido a isto trouxe vídeos, fotos, contos, kimonos, enfim tudo que auxiliasse no processo de ensino aprendizagem, tornando assim alguns jogos e suas variações mais autênticas possíveis.

Dando sequência ao ensino das lutas com o segundo contato, chamado intermitente, que os oponentes lutam com golpes traumatizantes, os famosos golpes em que se irá dispor de toques, chutes, socos, esquivas, saltos e giros. Esse contato seguiu o mesmo cronograma do anterior. Então comecei pelos desenhos, apresentando um episódio muito interessante do

Kung fu Panda, chamado o segredo dos cinco furiosos, o objetivo era trabalhar os conceitos atitudinais, os valores em que as lutas apresentam, bom após uma discussão sobre o desenho, os alunos começaram a querer se inspirar em seus personagens favoritos, mas o que me chamou a atenção é que as meninas falaram muito sobre a Tigresa, uma personagem do Kung fu Panda, percebi que o objetivo estava sendo alcançado, então comecei com os jogos, alguns pegos com golpes, como: pegar com golpes rápidos de soco e chutes, ainda não parei por ai, fui também contar historias sobre lutadores famosos como Bruce Lee, alguns também ocidentais como o brasileiro Popó (Acelino Freitas), o Norte Americano Muhammad Ali, e também algumas fabulas que ajudaram a sintetizar mais o conteúdo.

Chegando ao ultimo contato, o mediado que são as lutas em que se utiliza algum implemento tais como espadas, bastões dentre outras, que também foi desenvolvido no mesmo período que os dois outros contatos. Tive que tomar mais cuidado com esse ultimo bloco de jogos, pelo fato de usar vários tipos de armas, resolvi organizar primeiramente pela a historia dos samurais, a ideia era com que eles perguntassem bastante sobre a espada que eles utilizavam, algo que iríamos construir após com jornal, mas eles ficaram mais preocupados com as mascaras que os samurais usavam, ainda quando contei que era para amedrontar seus inimigos. Até que eles propuseram a ideia de que se construísse a espada e também a mascara, assim realizaram vários duelos como samurais, sendo tanto um contra um e em equipes, aproveitei para passar golpes do kendo, e com que eles criassem outros golpes para ganhar mais facilmente da outra equipe. A aula seguinte resolvemos realizar a esgrima, com um jogo em que os alunos molhavam a ponta das espadas na tinta e teriam que estocar os colegas na região do tronco, eles realizaram muitas lutas com estratégia, até técnicos foram incorporados ao jogo, como também eles eram os árbitros, praticamente tudo foi organizado por eles. Ainda que criamos algumas armas de ninjas e indígenas, como: shurikens feitas de papelão, escudos de papelão, lanças feitas de garrafa pet e jornal, arcos feitos de bambu e linha de pesca e as flechas também de bambu com sua ponta revestida de massa de modelar. Com todo esse material e o referencial histórico cultural realizamos jogos de alvo, pega bandeira, batalha campal dentre outros, mas sempre utilizando os materiais confeccionados por eles.

Ao final, foram realizadas varias apresentações, chamadas de katas, poneses e katis (formas), sendo criadas somente pelos alunos, três no total, sendo o tema de lutas livre, é claro muitos trouxeram curiosidades da internet e alguns usaram os materiais. Conseguiram realizar apresentações muito engraçadas, mas com muita criatividade, definitivamente o conteúdo das lutas, apesar de algumas falhas foi realizado.

Dessa forma, entendemos que a criatividade e a autonomia dos alunos estavam em evidencia nas situações problemas. Esta proposta ainda esta sendo estudada e construída, sendo que sistematizar e organizar o conteúdo ainda é um grande desafio, porém ao final deste relato os alunos o tornaram real, e o principal, uma proposta a ser considerada autentica, pois os alunos aprenderam o conteúdo das lutas, sendo que com mais estudos produzidos, outros professores e alunos vão poder conhecer esta proposta, para assim ensinar definitivamente lutas na escola.

#### Referências.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física. Brasília: SEF/MEC, 1997.

BREDA, M. [et. Al.] Pedagogia do esporte aplicada às lutas. São Paulo, SP: Phorte, 2010.

GOMES, M. S. P.; MORATO, M. P.; DUARTE, E.; ALMEIDA, J. J. G. Ensino das lutas: dos princípios condicionais aos grupos situacionais. Movimento, v.16, n.2, p. 207-227, abr/jun, 2010.

SCAGLIA, A. J.; GOMES, M. S. P. "Projeto de Extensão Crescendo com as Lutas". Limeira: FCA/UNICAMP, 2011.