

**MARCELA MARIA DA SILVA**

**O ENSINO DA LUTA NA EDUCAÇÃO FÍSICA  
ESCOLAR: contribuições do jogo utilizado como  
estratégia pedagógica**

**MARCELA MARIA DA SILVA**

**O ENSINO DA LUTA NA EDUCAÇÃO FÍSICA  
ESCOLAR: contribuições do jogo utilizado como  
estratégia pedagógica**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa Associado de Pós-graduação em Educação Física UPE/UEPB como requisito parcial à obtenção do título de Mestre.

**Área de Concentração:** Cultura, Educação e Movimento Humano

**Orientador:** Prof. Dr. Marcelo Soares Tavares de Melo

**UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO**  
**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA**  
**PROGRAMA ASSOCIADO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA**  
**CURSO DE MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

A dissertação: O ENSINO DA LUTA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:  
contribuições do jogo utilizado como estratégia pedagógica.

Elaborada por: MARCELA MARIA DA SILVA


Foi julgada pelos membros da Comissão Examinadora e aprovada  
para obtenção do grau de MESTRE EM EDUCAÇÃO FÍSICA na área  
de concentração: Cultura, Educação e Movimento Humano.

Data: 26 de SETEMBRO de 2025.

---


Profa. Dr<sup>a</sup>. Aline de Freitas Brito  
Coordenador do Programa Associado de  
Pós- graduação em Educação  
Física UPE/UFPB.

**BANCA EXAMINADORA:**

Documento assinado digitalmente  
 MARCELO SOARES TAVARES DE MELO  
Data: 15/11/2025 21:47:50-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>


---

Prof. Dr. Marcelo Tavares Soares de Melo Universidade  
de Pernambuco

Documento assinado digitalmente  
 ANDREA CARLA DE PAIVA  
Data: 14/11/2025 07:23:39-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Dr<sup>a</sup>. Andrea Carla de Paiva  
Universidade Federal Rural de Pernambuco

Documento assinado digitalmente  
 LUCAS VIEIRA DO AMARAL  
Data: 13/11/2025 10:12:36-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Dr. Lucas Vieira do Amaral  
Instituto Federal de Pernambuco



PROGRAMA ASSOCIADO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM  
EDUCAÇÃO FÍSICA UPE/UFPPB  
CURSO DE MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA/CURSO DE DOUTORADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

ATA DE SESSÃO PÚBLICA DO EXAME DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Às 14:30, do dia 26 de setembro de 2025, no(a) De Forma Remota, foi realizada a Sessão Pública de Defesa da Dissertação de Mestrado de MARCELA MARIA DA SILVA. A Banca foi composta pelos seguintes Professores Doutores: MARCELO SOARES TAVARES DE MELO (UPE), PROF. DRA. ANDRÉA CARLA DE PAIVA ( UFRPE ) e PROF. DR. LUCAS VIEIRA DO AMARAL ( IFPE ), sob a presidência da Prof.(a) Dr.(a) MARCELO SOARES TAVARES DE MELO (orientador). A dissertação tem como título: “ O ENSINO DA LUTA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: CONTRIBUIÇÕES DO JOGO UTILIZADO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA”. A abertura dos trabalhos foi efetuada pelo Coordenador (a) Local do Programa Prof.(a) Dr.(a) ALINE DE FREITAS BRITO. Procedeu-se então a apresentação dos membros da Comissão Examinadora, seguida da apresentação da dissertação e, por fim, da arguição pelos membros da Comissão Examinadora. Ao final, a Comissão Examinadora reuniu-se para deliberar sobre o resultado da sessão e decidiu pela **APROVAÇÃO** do candidato. MARCELA MARIA DA SILVA faz jus então ao título de **Mestre em Educação Física** desde que cumpra todas as exigências indicadas pelos membros da Comissão Examinadora, estabelecendo-se um prazo de 30 dias para a entrega da versão final da dissertação. Cumpridas as disposições regimentais e normas internas do PAPGEF UPE/UFPPB, às 17:30 foi lavrada e assinada, pela Coordenação Local do Programa e pelos membros da Comissão Examinadora, a presente Ata e a sessão foi encerrada.

Recife, 26 de setembro de 2025.

Documento assinado digitalmente  
**gov.br** ALINE DE FREITAS BRITO  
Data: 13/11/2025 18:31:30-0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

ALINE DE FREITAS BRITO  
Coordenador(a) Local

Documento assinado digitalmente

**gov.br** MARCELO SOARES TAVARES DE MELO  
Data: 01/10/2025 13:43:03-0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

MARCELO SOARES TAVARES DE  
MELO  
(UPE)

Documento assinado digitalmente

**gov.br** ANDREA CARLA DE PAIVA  
Data: 03/10/2025 17:16:47-0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

PROF. DRA. ANDRÉA CARLA DE  
PAIVA  
( UFRPE  
)

Documento assinado digitalmente

**gov.br** LUCAS VIEIRA DO AMARAL  
Data: 15/10/2025 16:13:58-0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

PROF. DR. LUCAS VIEIRA DO  
AMARAL  
( IFPE )

Documento assinado digitalmente

**gov.br** MARCELA MARIA DA SILVA  
Data: 21/10/2025 14:59:23-0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

MARCELA MARIA DA SILVA

Universidade de Pernambuco  
Rua Arnóbio Marques, 310, Recife – PE - Brasil  
Brasil CEP: 5010030  
58051-900  
Fone: +55 (81) 3183-3373

Universidade Federal da Paraíba  
Cidade Universitária - João Pessoa - PB -  
CEP:

Fone: +55 (83) 3216-7200

Silva, Marcela Maria da.  
S586e O ensino da luta na Educação Física Escolar: contribuições do jogo utilizado como estratégia pedagógica. /Marcela Maria da Silva. – Recife: do autor, 2025.  
120 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Soares Tavares de Melo.  
Dissertação (Mestrado) – Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física (UPE/UFPB). Universidade de Pernambuco, Campus Santo Amaro, Recife-PE, 2025.

1. Luta. 2. Jogo. 3. Estratégia pedagógica. I. Melo, Marcelo Soares Tavares de. II. Universidade de Pernambuco - Campus Santo Amaro - Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física (UPE/UFPB). III. Título.

CDD 796.8

Ficha Catalográfica elaborada pelo Bibliotecário Kleiton Predo, CRB 4/2177, Universidade de Pernambuco – Campus Recife.

Eu dedico este trabalho ao meu querido pai,  
o Sr. José Maria da Silva (*in memoriam*).

## **AGRADECIMENTO**

Agradeço primeiramente à Deus pela condução deste trabalho, sem ele, eu nada seria, à minha família que foi suporte nos momentos mais difíceis, em especial à minha mãe, Maria Lúcia da Silva), meu pai, José Maria da Silva (*em memória*), ao meu orientador Prof. Dr. Marcelo Soares Tavares de Melo, pela paciência, afeto e profissionalismo em todo momento, ao prof. Dr. Marcílio Souza Júnior por ter partilhado generosamente seu tempo e conhecimento com parte do processo da construção dessa pesquisa, aos professores brilhantes que tive a honra de conhecer e com quem pude aprender neste processo de formativo, aos meus queridos estudantes por terem contribuído tão afetosamente com o meu sonho, aos meus amados amigos que foram suporte na trajetória, e a minha estimada banca por quem tenho enorme apreço, obrigada pela partilha.

*"Comece fazendo o que é necessário, depois o que é possível,  
de repente você estará fazendo o impossível"*

*(São Francisco de Assis)*

## RESUMO

Compreender a luta como fenômeno historicamente produzido e socialmente modificado em seus mais diversos contextos ao longo do desenvolvimento da humanidade é refletir sobre um elemento de fundamental importância à vida em sociedade, seja para sobrevivência, como prática esportiva, de lazer e principalmente para a formação humana, ela traz consigo valores fundamentais a serem assimilados, refletidos e vivenciados pelos sujeitos em seu processo de aprendizagem, porém, no contexto escolar, muitas vezes nos deparamos com fatores limitantes, tais como: a violência que ainda permeia a visão da luta na sociedade, a falta de experiências que estimulem sua prática tanto na formação inicial dos professores, quanto ao longo da carreira profissional, gerando uma certa insegurança no momento de abordar esse saber em suas aulas, assim, a luta acaba sendo compreendida pelos estudantes de maneira limitada, muitas vezes se resumindo à práticas de modalidades específicas, a depender da experiência do professor e da forma como cada um irá abordá-la em sala de aula, gerando um certo receio por parte dos estudantes para a realização das atividades propostas. Ao pensarmos o ensino da luta utilizando o jogo como estratégia pedagógica de ensino na referida pesquisa, o compreendemos como uma excelente estratégia para auxiliar professores e estudantes a construir novos saberes sobre este conhecimento. Assim, tomando como ponto de partida, as inquietações oriundas da prática pedagógica da professora/pesquisada, ao abordar luta nas aulas de Educação Física, a presente pesquisa trata-se de um estudo descritivo, de abordagem qualitativa, do tipo pesquisa-ação, que teve como objetivo: Analisar o jogo como estratégia para o ensino do conhecimento luta numa unidade de ensino na escola.

**Palavras- chave:** Luta; Jogo; Estratégia pedagógica;

## **ABSTRACT**

Understanding wrestling as a historically produced and socially modified phenomenon in its most diverse contexts throughout the development of humanity is to reflect on an element of fundamental importance to life in society, whether for survival, as a sporting practice, leisure, and especially for human development. It brings with it fundamental values to be assimilated, reflected upon, and experienced by individuals in their learning process. However, in the school context, we often encounter limiting factors, such as: the violence that still permeates the view of wrestling in society; the lack of experiences that encourage its practice both in initial teacher training and throughout their professional careers. This generates a certain insecurity when approaching this knowledge in their classes. Thus, wrestling ends up being understood by students in a limited way, often limited to the practices of specific modalities, depending on the teacher's experience and how each student will approach it in the classroom, generating a certain fear on the part of students regarding the proposed activities. When considering the teaching of fighting using games as a pedagogical strategy in this research, we understand them as an excellent strategy for helping teachers and students build new understandings of this subject. Thus, taking as a starting point the concerns arising from the teacher/researcher's pedagogical practice when addressing fighting in Physical Education classes, this research is a descriptive, qualitative, action- research study. Its objective was to analyze games as a strategy for teaching fighting knowledge in a school teaching unit.

**Keywords:** Fighting; Game; Pedagogical Strategy;

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
<b>CAPÍTULO 1 – PERCURSO METODOLÓGICO.....</b>	<b>15</b>
1.1 Caracterização da pesquisa.....	19
1.1.1 Lócus da pesquisa.....	19
1.1.2 Participantes da pesquisa e critérios de participação.....	19
1.1.3 Lócus da pesquisa.....	20
<b>CAPÍTULO 2 – O JOGO E SUA NATUREZA, SENTIDOS E SIGNIFICADOS NA SOCIEDADE.....</b>	<b>21</b>
<b>CAPÍTULO 3 – ESTRATÉGIA DE ENSINO: entendimentos, aproximações e reflexões.....</b>	<b>28</b>
<b>CAPÍTULO 4 – O ENSINO DA LUTA NA ESCOLA: contribuições do jogo como estratégia pedagógica.....</b>	<b>35</b>
4.1 Uma unidade de ensino sobre a Luta: uma experiência com o 6° ano do ensino fundamental.....	51
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	88
REFERÊNCIAS.....	89
APÊNDICES.....	93
ANEXOS.....	110

## INTRODUÇÃO

Para que possamos compreender os caminhos tomados pela presente pesquisa, precisaremos revelar quais motivações nos trouxeram a refletir acerca do nosso objeto, o jogo como estratégia pedagógica para o ensino da Luta, assim, será importante, rememorar os cenários do universo lúdico percorrido, desde a educação básica ao processo formativo no ensino superior.

Ao estimular a criança ler o mundo a partir de uma perspectiva lúdica, estamos também contribuindo com seu processo de humanização, despertar nos sujeitos o fazer criativo, a aprendizagem de valores inerentes ao convívio social, a partir de jogos e brincadeiras, dentro ou fora da escola, é proporcionar uma formação mais alegre, divertida.

Assim, ao perceber toda minha trajetória escolar e de vida, marcada por jogos e brincadeiras que puderam proporcionar momentos felizes, compreendi quão significativo é para a infância, aprender sobre sua vida e o mundo ao redor, de forma leve e estimulante, desse modo, ao finalizar o ensino básico, ingressei no ensino superior, mais especificamente na Escola Superior de Educação Física da Universidade de Pernambuco - ESEF-UPE.

Na universidade, vivenciando “princípio da indissociabilidade” (Brasil, 1988), no ensino, na pesquisa e na extensão, ao dialogar com a teoria e prática na formação docente, métodos e possibilidades de ensinar os diversos saberes da Educação Física, principalmente no que concerne o ensino da Luta e do Jogo.

Compartilhando do pensamento de Chauí (2003) ao compreendermos a universidade pública como uma instituição, uma ação e prática social, entendemos também que ao ocuparmos este espaço, temos a responsabilidade de dar um retorno à sociedade, assim, a partir da pesquisa, qualificamos nossa formação e prática profissional e contribuímos para a área com conhecimento científico atualizado.

Ao debruçar nos estudos sobre o Jogo tanto na graduação, onde investigamos sobre suas contribuições como conteúdo e em sequência na especialização, onde optamos por pesquisar a Ludicidade como um pilar fundamental para seu ensino na escola, pude, mediante as experiências práticas, compreendê-lo em uma dupla perspectiva, como conteúdo e estratégia.

Vivenciando o ensino público, mais especificamente no agreste Pernambucano, tive a oportunidade de sistematizar os diversos saberes nas aulas de

Educação Física, vivenciando possibilidades e limitações, tanto na forma quanto no conteúdo, adequando à realidade educacional vivida, a qual se tornou uma rica e desafiadora tarefa, assim ao planejar o ensino da Luta na escola, me deparei com grandes lacunas no que concerne o conhecimento dos educandos do ensino fundamental II.

Ao abordar a Luta, precisamos compreender didática e metodologicamente os processos que tornam de fato efetivo o seu ensino na escola (RUFINO; DARIDO, 2015), assim, partindo de inquietações oriundas da realidade vivida no cotidiano escolar, ao sistematizar esses saberes para os sextos anos do ensino fundamental II, foi possível identificar diversas necessidades ao longo do processo.

Este fato se deve muitas vezes à sua negligência no ambiente escolar, porém, esta dificuldade tem raízes ainda mais profundas, começando no processo de formação dos professores ainda na universidade, onde muitos se deparam com processos extremamente restritos ao ensino de modalidades específicas, ou mesmo com a ausência dessas experiências (DEL'VECCHIO; FRANCHINI, 2006).

O hiato entre a formação, a prática profissional e as tentativas de compensação na formação continuada, gera uma perda mútua, tanto para o educador, quanto para o educando pois, o primeiro precisa se apropriar bem do conhecimento para que possa, com qualidade e segurança ensinar “Sem conhecer e compreender as lutas como um fenômeno plural e abrangente, o seu ensino continuará sendo negado aos alunos, mesmo com a presença dessas práticas em propostas curriculares em obras da área da educação física” (RUFINO; DARIDO, 2015, p. 28).

Assim, ao propor experiências utilizando o jogo como estratégia para o ensino da Luta, a presente pesquisa, com base em experiências exitosas realizadas em aula pela pesquisadora e a partir da pesquisa de campo realizada, pretende pensar o jogo como estratégia para contribuir com a prática pedagógica do professor ao abordar o conhecimento Luta na Educação Física Escolar.

As experiências do cotidiano da professora/pesquisadora revelaram que a atmosfera lúdica contida nos jogos propostos nas aulas de Luta, os quais, aqui também chamaremos de “Jogos de oposição” (RUFINO; DARIDO, 2015, p. 28) ou mesmo, “J.O” (Dos Santos, 2016, p. 14) criaram um ambiente acolhedor e encorajador, revelando um maior engajamento dos educandos nas atividades, mesmo diante de limitações de espaço, tempo e recursos pedagógicos.

Ao contextualizar e abordar elementos fundamentais à Luta, tais como: ataque,

defesa, regras, a simultaneidade das ações, dentre outros que serão revelados no decorrer da pesquisa, começamos a refletir sobre a relevância de nosso estudo como possibilidade de contribuir para uma prática pedagógica mais significativa, prazerosa e reflexiva, levando os sujeitos a pensar seus sentidos e significados, ressignificando-os.

É claro que esse processo de ressignificação dos papéis do conteúdo das lutas na escola não será realizado de uma hora para outra, como se os professores pudessem, em instantes, transformar padrões cristalizados de não inserção deste conteúdo no ensino formal. Contudo, são necessárias iniciativas que possam contribuir com a valorização do ensino das lutas na escola [...] (RUFINO; DARIDO, 2015, p. 28).

Sem a pretensão de anunciar os jogos de oposição como a resolução das problemáticas no ensino da luta, mas como uma rica possibilidade de colaborar com seu ensino no âmbito escolar, a presente investigação, pretende dialogar sobre as relações possíveis do nosso objeto de pesquisa, o jogo como estratégia pedagógica para o ensino da Luta.

Assim, ao longo da referida investigação, construindo um diálogo com diversos autores, como: Callois (1990) e Kishimoto (2011), Huizinga (1980, 2000, 2019) e Marcellino *et al.* (2009), entre outros, nos mais variados tempos e contextos, é possível entendermos, cada vez mais, sobre os sentidos, efeitos e significados do jogo na sociedade e refletir sobre sua importância como ferramenta de aprendizagem.

Huizinga (1980), ao revelar o jogo como “fato mais antigo que a cultura”, reconhecendo-o não como uma exclusividade humana mas também presente em cotidianos de outras espécies, nos leva a refletir que nós, não acrescentamos nada à essência do jogo mas, tentamos buscar sentidos e significados a esse fenômeno em diversos espaços e tempos.

Existem diversos estudos que tentam explicar os sentidos do jogar, principalmente atribuindo-lhe uma função mais biológica, compreendendo-o como uma necessidade de descarga energética, para satisfazer um “instinto de imitar”, outras, trazem como um momento de preparação para a vida adulta, suas diversas responsabilidades e com a seriedade que lhe será exigida muito em breve, algumas ainda o veem como um desejo de competir, ou uma forma de escapar de impulsos prejudiciais (HUIZINGA, 2000).

Caillois (1990) ao revelar que “o mundo do jogo é tão variado e tão complexo

que o seu estudo pode ser abordado de inúmeras maneiras” traz um olhar para uma natureza social do jogo, contribuindo com quatro características gerais, sendo essas: agôn (competição), alea (jogos de azar), mimicry (imitação) e ilinx (vertigem), as quais serão debatidas mais amplamente ao longo de nossa pesquisa.

Podemos então observar, que o jogo na sociedade consegue assumir vários sentidos e ocupar diversos espaços, sempre embasado em um contexto, “toda denominação pressupõe um quadro sociocultural transmitido pela linguagem e aplicado ao real” (KISHIMOTO, 2011). Mesmo de maneiras distintas, os autores dialogam entre si e de alguma forma parecem se complementar, no que concerne à essência do jogo.

Seja na sociedade de modo geral, nas relações diárias, no processo educacional ou no lazer, o jogo se faz presente e é contextualizado a partir das necessidades de quem o pratica, seja no universo infantil, imitando a realidade posta, nas apostas dos jogos de cartas, na adrenalina dos parques de diversão, nos torneios da escola, a ação de jogar está repleta de “conteúdos socializantes” (PICCOLO, 2008).

Assim, no presente estudo, corroborando com o pensamento de (Tavares; Lorenzini, 2006) entendemos o ato de jogar como essa ação voluntária dos sujeitos em um determinado limite de espaço e tempo, regido obrigatoriamente por regras definidas livremente pelo coletivo, que revela simultaneamente sentimentos de alegria e tensão.

Deste modo, diante de tantos recortes possíveis de investigação, faremos o exercício de pensá-lo enquanto estratégia de ensino, contribuindo epistemologicamente sobre o potencial seu educativo, ao ser utilizado como estratégia pedagógica para o ensino da Luta na Educação Física, assim, traremos a escola como cenário principal para essa desafiadora e motivante tarefa de ressignificar os saberes sobre este conhecimento.

Dito isso, e pensando a escola como esse espaço cuja função não se limita apenas ao acesso e aplicabilidade de saberes socialmente valorizados, nos permite compreendê-los como meio para ampliar o autoconhecimento, desenvolver habilidades para a convivência e conseqüentemente gerir melhor as aprendizagens (Bueno, 2001), tornando-as mais significativas.

Ao longo da educação básica, o jogo pode ser pensado e sistematizado na Educação Física, enquanto conhecimento, nos permitindo realizar aprofundamentos

e compreensões em um contexto propício e a partir das experimentações lúdicas, criar conexões essenciais para a aprendizagem. Em seus estudos sobre o lúdico para as aulas de Educação Física, Silva (2018) nos diz que:

O aluno é fruto de uma sociedade, de um contexto, e a partir do que é vivido por ele em seus momentos de recreação, utilizando-se de ferramentas para criar o momento lúdico, seja com o jogo, brinquedo ou brincadeira, podemos partindo da sua realidade estimular essa criatividade proporcionada pelo objeto lúdico durante as aulas para oportunizar aos alunos uma relação com a experiência de muitos, potencializando a aprendizagem dos conteúdos da cultura corporal (p.12).

Diante do potencial educativo do jogo e da importância do seu trato ao longo da vida escolar dos sujeitos, é inegável que a busca pelo lúdico vai muito além dos muros da escola, dos recreios, dos momentos de descontração entre seus pares, ele transita por outros campos de conhecimento.

Ao investigarmos o jogo como estratégia pedagógica para o ensino da Luta, e corroborando com o entendimento de Silva (2018) ao entender o jogo como a ferramenta que subsidiará o educador na organização dos saberes, sinalizando os caminhos para o educando aprender permeados por um contexto lúdico, estamos também produzindo conhecimento de qualidade para auxiliar o professor em sua prática docente.

Luckesi (2014, p. 18) nos diz que “Ludicidade é um estado interno, que pode advir das mais simples às mais complexas atividades e experiências humanas”, e se faz presente em vários momentos de nossa vida, gerando essa sensação confortável de prazer e bem-estar, deste modo, propor vivências a partir do jogo, que possam estimular ludicamente o educando, é tornar o ensino também uma experiência significativa e prazerosa.

Neste sentido, ao ensinar conhecimento Luta na escola, estimulando o lúdico através de jogos, estamos contribuindo para um ensino mais prazeroso que leve os sujeitos a refletir acerca dos diversos contextos, origens e gestos técnicos adequados, refletindo sobre questões ainda tão presente na sociedade, onde a Luta é muitas vezes percebida de maneira equivocada, como um estímulo à violência.

Assim, ajudar a construir um conhecimento reflexivo, crítico e científico sobre a Luta, a qual, tem como uma de suas características fundamentais, o contato, direto ou indiretamente, entre os sujeitos/oponentes, é também pensar em como este

diálogo pode ser desenvolvido de forma respeitosa, consciente, encorajadora e divertida para o educando e como podemos facilitar o trabalho pedagógico do professor ao sistematizar esses saberes.

A educação formal tradicional não está apresentando bons resultados na formação dos alunos da educação básica; além de desatualizada, é segmentada e obsoleta em tecnologias e em metodologias, que desvalorizam as atividades lúdicas, não levando em consideração que o lúdico tem importante papel no desenvolvimento social e pessoal do indivíduo (DIAS, 2021, p. 08).

Diante disso, criar uma narrativa que consiga trazer a Luta como pauta importante de estímulo à não-violência, de reflexão sobre a autodefesa, de apropriação de valores importantes para a vida em sociedade, de desenvolver novas habilidades pautada no cuidado consigo e com o outro, criando um ambiente de aula seguro, divertido e motivante, torna-se urgente para pensarmos as aprendizagens necessárias aos tempos atuais.

Portanto, partindo de inquietações oriundas da prática pedagógica, ao sistematizar a Luta na escola, o referido estudo lança luz à seguinte problemática de pesquisa: Quais as contribuições do jogo como estratégia para o ensino do conhecimento luta numa unidade de ensino?

Para nos conduzir no processo de investigação, o presente estudo trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, pois, segundo Minayo (2006) implica a necessidade de um olhar reflexivo e com maior profundidade, sobre o nosso objeto, e será do tipo pesquisa-ação, compreendendo a partir da dinâmica da realidade dos sujeitos envolvidos no estudo, professora e aluno, deste modo, definimos como objetivo geral: Analisar o jogo como estratégia para o ensino do conhecimento luta numa unidade de ensino na escola.

Sendo assim, elaboramos os seguintes objetivos específicos para nosso estudo: 1) Compreender e caracterizar a Luta como fenômeno socialmente construído, bem como suas contribuições enquanto conhecimento a ser sistematizado na Educação Física Escolar; 2) Revelar as características fundamentais do Jogo trazidas pela literatura, e 3) Revelar as possibilidades e limitações ao utilizar o jogo como estratégia pedagógica para o ensino da luta nas aulas de Educação Física.

## **CAPÍTULO 1 – PERCURSO METODOLÓGICO**

A presente dissertação se caracterizou como um estudo descritivo, de abordagem qualitativa, do tipo pesquisa-ação, que teve como objetivo enunciar proposições teórico-metodológicas acerca do trato com o conhecimento Luta em Educação Física, ao utilizar o jogo como estratégia pedagógica para o seu ensino.

Entendendo que “a função política da pesquisa-ação é intimamente relacionada com o tipo de ação proposta e os atores considerados. A investigação está valorativamente inserida numa política de transformação” (THIOLLENT, 2009, p. 47). Sendo assim, nosso teve por objetivo construir diálogos importantes acerca da sistematização da Luta como conhecimento na Educação Física Escolar, propondo o uso do jogo como ferramenta pedagógica de ensino por entendê-lo como uma possibilidade criativa de aprendizagem.

Barbier (2002) ao refletir esse tipo de pesquisa como o exercício de compreender e explicar a práxis de determinado grupo social, a partir de sua experiência, com o objetivo de melhorar sua ação, nos reforça ainda mais a importância social e acadêmica da nossa investigação, ao propor o uso do jogo como estratégia para fomentar o ensino do conhecimento luta nas aulas de Educação Física escolar contribuimos para facilitar o trabalho pedagógico do professor e a construção de saberes mais significativos para os estudantes.

Como forma de contribuir com o ensino da luta na escola, utilizando o jogo como estratégia pedagógica, o referido estudo buscou descrever uma unidade didática sobre o conhecimento luta, analisando as ações e percepções dos estudantes a partir das experiências vivenciadas no ambiente escolar, assim, para além do objeto pesquisado, entendemos que considerar o ambiente social e a visão de mundo dos sujeitos, impactou diretamente nos elementos observados na pesquisa.

Ao considerarmos as características da pesquisa de abordagem qualitativa compreendemos que nosso objeto não poderia ser captado, interpretado e analisado apenas por meio de dados objetivos e numéricos, de acordo com Minayo (2006) ela implica a necessidade de um olhar reflexivo e com maior profundidade, pois busca o entendimento da realidade humana e explicação das relações sociais estabelecidas. Assim, para trilharmos esse caminho na investigação, capturando as impressões dos estudantes sobre o objeto da pesquisa, o jogo como estratégia para o ensino da luta, compreendemos que as relações são constituídas de linguagens diversas, elementos

intrínsecos e extrínsecos a estas, condicionantes sociais e apreensão de saberes, sem desconsiderar o contexto histórico, criando várias possibilidades de leitura da realidade, desse modo, optamos como método a hermenêutica- dialética.

Uma prática hermenêutico-dialética busca apreender uma prática social empírica dos indivíduos na sociedade em seu movimento contraditório, portanto, levando em conta que os indivíduos vivendo em determinada realidade, pertencem a grupos, classes e segmentos diferentes, são condicionados por tal momento histórico e, por isso, podem ter, simultaneamente, interesses coletivos que os unem e interesses específicos que os distinguem e os contrapõem (MINAYO, 2008, p. 101).

Dessa forma, o estudo em questão ao propor sistematizar uma unidade temática sobre a luta, na qual os estudantes vivenciaram a partir do jogo como estratégia de ensino nas aulas de Educação Física, convidou a investigar quais as possíveis contribuições desse jogo para o ensino do conhecimento luta sob o olhar e experiências vividas dos sujeitos protagonistas do processo, professora/pesquisadora e estudantes.

Neste sentido e entendendo a pesquisa como um processo minucioso de investigações e sendo assim, precisamos cumprir etapas importantes para dar legitimidade ao estudo, Minayo (2001) nos revela que:

Diferentemente da arte e da poesia que se concebem na inspiração, a pesquisa é um labor artesanal, que se não prescinde da criatividade, se realiza fundamentalmente por uma linguagem fundada em conceitos, proposições, métodos e técnicas, linguagem esta que se constrói com um ritmo próprio e particular (p. 25).

A este ritmo próprio, a autora intitulou como “ciclo da pesquisa”, configurando-se no detalhamento de cada etapa, considerando sua particularidade ao longo do processo de construção, começando com o estabelecimento do problema e culminando em um produto temporário que pode originar outros novos estudos. Desse modo, nossa pesquisa foi organizada a partir de quatro etapas: estudo bibliográfico, estudo documental, campo e análise dos dados.

Sendo assim, no que concerne o nosso objetivo de estudo, na primeira etapa, pesquisa bibliográfica, indagamos de forma preliminar acerca do objeto, o jogo como estratégia para ensinar a luta, dialogando com os autores, os principais conceitos e pressupostos para nortear o segundo momento em campo, nesta etapa, que a autora

chama de “recorte empírico da construção teórica elaborada” (MINAYO, 2001, p. 26). Para um melhor entendimento do nosso objeto: o jogo como estratégia pedagógica para o ensino da Luta, a partir da análise de produções bibliográficas, realizamos buscas em periódicos e livros de Educação Física e da Educação, de autores clássicos e contemporâneos, como também, produções científicas: monografias, dissertações e teses, com o intuito de nos aprofundarmos teórico e metodologicamente, ao tecer as aproximações e distanciamentos sobre a temática.

Sendo nosso recorte de pesquisa, uma investigação a partir da literatura e posteriormente das experiências realizadas em campo, trouxemos reflexões significativas para a prática pedagógica do professor no que concerne o ensino da Luta na escola, bem como contribuições para o aprofundamento teórico e metodológico dos estudos sobre o jogo utilizado como estratégia pedagógica para o seu ensino.

Na segunda etapa da pesquisa, estudo documental, realizamos o levantamento, leitura e organização dos documentos utilizados na investigação, tais como: o projeto político pedagógico da escola e os orientadores curriculares utilizados na rede municipal de Caruaru, bem como, a construção do planejamento da unidade (APÊNDICE 1) utilizado na intervenção de campo, juntamente com o cronograma de aulas ao longo da unidade (APÊNDICE 2).

Neste momento também realizamos a solicitação formal ao comitê de ética da universidade, para que pudéssemos dar seguimento à pesquisa em campo, sendo devidamente autorizada, como podemos verificar no parecer de número: 7.116.524, documento constante no (ANEXO 1) e na carta de anuência (ANEXO 2) desta pesquisa.

Assim, iniciamos a terceira etapa da pesquisa, a investigação no campo, na qual, fomos em lócus, uma escola localizada na cidade de Caruaru, situada no Agreste Pernambucano, neste momento, combinamos a utilização de alguns instrumentos, tais como: questionário (APÊNDICE 3) diário de campo (APÊNDICE 4) e planejamentos de aula (APÊNDICE 5) para conseguirmos dar conta do objetivo proposto pela pesquisa.

Esse momento foi de fundamental importância, pois ao relacionarmos os elementos teóricos sobre o objeto da pesquisa com a experiência prática no ambiente escolar, criamos a possibilidade de confirmar ou contrapor hipóteses e teorias sobre o ensino da luta a partir do uso do jogo como estratégia pedagógica, contribuindo para

o seu ensino.

Desta forma, o presente estudo se caracterizou como uma pesquisa do tipo Pesquisa-ação, que de acordo com Thiollent (2022, p. 17):

É um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

Assim, a partir da realidade vivida pelos sujeitos envolvidos na pesquisa: educandos matriculados regularmente, no sexto ano do Ensino Fundamental de uma realidade pública de ensino na Rede Municipal de Caruaru e da professora/pesquisadora Licenciada em Educação Física, em regime efetivo da mesma municipalidade, o estudo investigou durante a unidade didática, sistematizada pela professora, quais as reflexões e entendimentos, nos quais o jogo foi utilizado como estratégia pedagógica para o ensino da Luta.

Compreendendo como essencial ao longo do processo da pesquisa, lançarmos um olhar crítico e reflexivo da realidade, como reforçam Souza Júnior; Melo; Santiago (2010) ao refletir sobre a necessidade de vislumbramos a ciência numa perspectiva mais dialética, mantendo a coerência entre as peculiaridades do nosso objeto de estudo e as opções metodológicas.

Chegamos a quarta e última etapa, análise dos dados, na qual organizamos a pesquisa a partir da seguinte orientação: “a) ordenação; b) classificação; c) análise propriamente dita. O tratamento do material nos conduz à teorização sobre os dados, produzindo o confronto entre a abordagem teórica anterior e o que a investigação de campo aporta de singular como contribuição” (MINAYO, 2001, p. 26).

Neste momento da investigação, tomando como problema de pesquisa: Quais as contribuições do jogo como estratégia para o ensino do conhecimento luta numa unidade de ensino? e subsidiada pelas teorias que sustentaram a presente pesquisa, analisamos as sensações, percepções e entendimentos dos sujeitos investigados, alunos e professora/pesquisadora, ao vivenciar o jogo como estratégia pedagógica para o ensino da Luta.

## **1.1 Caracterização da pesquisa**

### **1. 1. 1 Lócus da pesquisa:**

O processo de pesquisa foi realizado em uma escola que atende aproximadamente 600 alunos, desde a educação infantil ao ensino fundamental e EJA, que compõem a rede municipal de ensino da Cidade de Caruaru, localizada no Agreste de Pernambuco.

A comunidade escolar é composta por uma maioria de alunos da zona urbana como também um percentual de sujeitos da zona rural e está localizada em um bairro com altos índices de criminalidade e violência, em condição socioeconômica baixa, revelando um contexto de vulnerabilidade social considerável, porém, mesmo diante de um cenário complexo de desigualdades, a comunidade demonstra bastante respeito e afeto ao trabalho desempenhado pela escola, com altos índices de participação, se tornando um facilitador para a comunicação.

### **1. 1. 2 Participantes da pesquisa e critérios de participação:**

Os participantes envolvidos na pesquisa foram educandos matriculados regularmente, no 6° (sexto) ano “A” do Ensino Fundamental de uma realidade pública de ensino na Rede Municipal de Caruaru, e a professora/pesquisadora Licenciada em Educação Física, da mesma municipalidade desde 2012.

Como critérios de inclusão em nossa pesquisa, a professora/pesquisadora precisou atuar nos anos iniciais e/ou finais do ensino fundamental; Os estudantes precisaram estar regularmente matriculados na referida escola, cursando o 6° Ano (A) do ensino fundamental II, ter assinado o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE), (ANEXO 3) e ter sido autorizado também por seus responsáveis a participar da pesquisa, mediante a assinatura do Termo de Consentimento e Livre Esclarecido (TCLE) para menores de 18 anos (ANEXO 4).

Como critérios de exclusão, não participaram da pesquisa, os estudantes que por algum motivo, mudaram de turma, ou de instituição de ensino durante o processo, que não frequentaram as aulas durante a unidade didática, não forem autorizados pelos responsáveis, mediante assinatura dos Termos supracitados, impossibilitando assim o processo avaliativo.

### **1. 1. 3 Instrumentos utilizados:**

Como instrumentos que foram utilizados na pesquisa, iremos propor a estruturação: planejamento e intervenção de uma unidade sobre o conhecimento luta na referida escola, considerando a organização sugerida pela secretaria de educação para o ano letivo (os organizadores curriculares) foram organizados seminários para o orientação da proposta a ser trabalhada, foram construídos questionários para ajudar a direcionar os sujeitos da pesquisa, professora/pesquisadora e estudantes, na compreensão do processo, um diário de campo contendo os registros detalhado de cada intervenção bem como um roteiro de observação para caracterizar todo o processo de investigação.

## **CAPÍTULO 2 – O JOGO E SUA NATUREZA, SENTIDOS E SIGNIFICADOS NA SOCIEDADE**

Poderíamos começar este momento a partir de um conceito de jogo e as características principais da ação de jogar, porém, ao falar sobre este fenômeno culturalmente construído ao longo do desenvolvimento da civilização, precisaremos realizar uma reflexão um pouco mais minuciosa sobre sua natureza, sentidos que envolve o jogador de forma tão peculiar e de diversos modos.

Assim, pensar o jogo na sociedade, significa refletir sobre os sentidos da própria sociedade, sua cultura e até mesmo antes dela, pois como afirma o próprio Huizinga (2019, p. 01) “ O jogo é mais antigo do que a própria cultura”, ou seja, muito antes de tentarmos entender sua essência, explica-lo em diversos contextos e teorias, ele já era utilizado por outras espécies animais em suas interações mais primárias, porém, identificar quais sentidos conseguimos estabelecer sobre suas ações em nossa cultura, será o ponto de partida para desenvolver nosso arcabouço teórico.

Desse modo, em sua forma mais simples, o jogo não é uma exclusividade humana, mas, ao se apropriar dele, como forma de interação, comunicação, como algo que “transcende as necessidades imediatas da vida” (Huizinga, 2019, p. 02), começamos a nos questionar sobre os sentidos pelos quais sempre buscamos essa experiência ao longo do desenvolvimento da vida.

É diversa a tentativa de compreendê-lo em várias áreas, algumas definições trazem um entendimento mais biológico, abordando-o como um elemento mais

instintivo, outras configuram-no como uma preparação para as tarefas que serão exigidas na vida adulta, outras sobre a necessidade de domínio ou competição (HUIZINGA, 2019).

Várias teorias, questionam sobre os objetivos do jogo, seus usos e funções, na tentativa de explicá-lo de forma objetiva, lógica, mas o que de fato ele possui para gerar tamanho fascínio, divertimento e um misto de tensão e a alegria a quem o vivencia? É “nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo” (Huizinga, 2019, p. 03), ou seja, em seu fator lúdico. Autores como Huizinga (1980, 2019); Caillois (1990); Kishimoto (2011); Freire (2002) dentre outros clássicos que se debruçaram a estudar sobre o jogo com profundidade epistemológica, resgatando seus elementos fundamentais e com os quais iremos dialogar ao longo de nossa pesquisa.

Assim, compreender sobre a ação de jogar é também realizar uma imersão em grandes feitos históricos na sociedade, pois, desde o princípio, estão atrelados à vários aspectos da cultura, construindo as bases de nossa civilização: nas artes, na política, na comunicação em seu jogo de palavras, nos mitos construídos como uma forma imaginativa de explicar os fenômenos, no culto como uma forma de celebrar seus ritos em cada cultura, na infância, na vida como um todo (Huizinga, 2019), ele sempre esteve presente.

Segundo Kishimoto (2011, p. 15) “tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente”. É diversa a forma como podemos interpretá-lo, seja por seus inúmeros tipos, considerando o entendimento de cada cultura ou características peculiares, ou para podermos entender seus usos e sentidos, de toda forma é necessário compreender o contexto em que estão inseridos.

Mas afinal, qual é a sua essência, sua natureza? Para tentarmos nos aproximar das possíveis respostas a esta questão, iremos dialogar à luz de Huizinga (2019) um dos precursores dos estudos sobre o jogo na sociedade, o qual, em (Homo Ludens, 1980), uma de suas mais relevantes obras, revela a importância do debate para valorização dessa atividade na construção da cultura humana.

Ao compreender o jogo em seu caráter de liberdade, como uma função do ser vivo, que vivencia dentro de um limite de espaço, tempo e regras, um momento de completa oposição à seriedade da vida real, nos faz pensar este fenômeno como um criativo intermédio entre a vida corrente e um cenário imaginário e prazeroso criado

pelo jogador, no qual, ele poderá reproduzir, criar ou recriar elementos de sua realidade circundante (HUIZINGA, 2019).

Desse modo, o momento de jogar, torna-se uma entrega voluntária dos participantes a um estado de pleno bem-estar e liberdade, no qual, a regra servirá não como um engessamento do processo, mas, como um acordo interno entre todos para conduzir da melhor forma o momento até o fim. “Enquanto ocorre, tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação” (Huizinga, 2019, p. 11), ou seja, tudo é dinâmico e rico de possibilidades criativas.

Durante este espaço/tempo escolhido por todos os envolvidos, é momento de criar, recriar, se divertir, aprender com os outros, compreender limites e possibilidades, estimular a imaginação a partir dos cenários possíveis pensados durante sua ação, assim, entendemos que o jogo sempre pressupõe a coletividade e é nela que reside de acordo com Caillois (1990), seu poder social, educacional e psicológico.

Por sua notável capacidade de permear a conexão entre os sujeitos e suas relações na sociedade, é estudado nos mais diversos contextos e áreas de conhecimento, tais como: na Antropologia, na Psicologia, na Sociologia, na Educação Física, dentre outras, e diante de tantas possibilidades de definir esse fenômeno, iremos, a partir do exposto anteriormente, dialogar sob a luz de Huizinga (2019); Caillois (1990); Kishimoto (2011) e Freire (2002), autores que trazem contribuições essenciais para compreendermos a essencialidade do jogo.

Huizinga (2019) em seus estudos nos traz a seguinte definição de jogo:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana' (p. 36).

Diante da definição, podemos identificar que o autor, revela algumas características importantes para chegar ao seu entendimento sobre a natureza do jogo, as quais, analisamos no quadro-síntese abaixo:

**Quadro 1** – Características formais do jogo

<b>Características:</b>	<b>Entendimentos:</b>
1) Voluntariedade:	Ou seja, os jogadores de forma espontânea resolvem participar, pois a obrigatoriedade da participação perderia sua <b>natureza livre</b> .
2) Tempo e espaço definidos:	Este elemento nos diz sobre a plena noção que os participantes possuem acerca da <b>delimitação (física e/ou imaginária)</b> , onde acontece o jogo e a partir de um <b>recorte temporal</b> conseguem distinguir, seu início e fim.
3) Existência de Regra:	Esta é uma condição fundamental para que aconteça, pois, ela estabelece um <b>acordo interno</b> entre todos os <b>participantes dispostos a jogar</b> , a partir de um recorte espaço-temporal, delimitando o que será ou não permitido.
4) Caráter “não sério”:	Essa característica, não implica dizer que o momento do jogo não seja importante, mas está relacionada à sua ideia de <b>oposição à vida corrente</b> , à postura de seriedade exigida no mundo do trabalho; Ela está ligada ao cômico, ao riso, ao <b>caráter lúdico</b> .
5) Sentimento de Tensão:	Durante o jogo tudo é dinâmico, movimento, é tomada de decisão, gerando um sentimento de <b>incerteza, acaso</b> , fazendo com que os jogadores realizem seus esforços individuais e coletivos até o desfecho, que poderá ser o esperado ou não, por cada um, sendo assim, essa característica confere um <b>valor ético</b> dentro da dinâmica pois a todo momento o participante estará entre a vontade de ganhar e a responsabilidade de seguir as regras combinadas, realizando a tomada de decisão.

6) Sentimento de alegria:	Diretamente associada à característica da “não-seriedade”, o sentimento de alegria e bem-estar gerado em quem opta por participar, consegue <b>envolver os participantes</b> ao entrar neste <b>modo temporário</b> que gera diversão, faz de conta, criatividade e <b>ludicidade</b> .
---------------------------	---

Fonte: (HUIZINGA, 2019, p. 10-11).

A partir das características reveladas acima, podemos compreender que a natureza do jogo transcende as questões estéticas, sua ação pressupõe, uma fuga consciente da realidade, muitas vezes, tomando a própria como referência; é momento com tempo e espaço definidos, seja na imaginação ou fisicamente, é acordo mútuo onde todos estão dispostos a criar e a imaginar, é momento de entender sobre si e sobre o outro, é a possibilidade de perder ou ganhar, gerando incertezas e ao mesmo tempo a liberdade de ali estar.

Freire (2002, p.11) ao parafrasear um trecho de outra conhecida obra, ao dizer: “Há risco, mas é justamente aí que reside boa parte do prazer de jogar aquele jogo de ir e voltar da Fantasia” nos faz refletir sobre onde reside o lúdico e todo seu poder de fascínio, neste ir e vir entre o real e o imaginário, sendo momento de liberdade de escolha, ação, de criação.

O tempo do jogo torna-se a duração do divertimento, não necessariamente o cronológico, sendo assim, enquanto for prazeroso o suficiente estar envolvido nesse momento, de maneira espontânea, garante seu caráter fundamentalmente Lúdico. (CAILLOIS, 1990).

Assim, ao se configurar enquanto uma escolha livre do participante em praticá-lo, aceitando sua forma e conteúdo construídos coletivamente, será jogo, divertimento, portanto lúdico, desta forma, ao observarmos as características supracitada no quadro, vemos que elas dialogam entre si, formando um cenário propício à liberdade para criar, refletir sobre posturas, tomada de decisão. Kishimoto (2011) nos faz a seguinte afirmação:

Quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra no mundo imaginário. Embora Huizinga não aprofunde essa questão, ela merecerá a atenção de psicólogos que discutem o papel do jogo na construção da representação mental e da realidade (p.27).

Ao estar envolto neste universo lúdico que o jogo pode proporcionar, é possível criar experiências importantes aos sujeitos sob várias perspectivas: psicologicamente, socialmente, culturalmente, dentre outros aspectos, pois estão livres para ser quem são, dentro das possibilidades das regras.

Em sua obra Caillois (1990) reforça as referências trazidas por Huizinga (1980), quanto às características formais que definem a natureza do jogar, porém, consegue introduzir um outro elemento à sua discussão, a improdutividade do jogo, ou seja, a ideia de não gerar bens, nem riquezas. Entende-se que o jogo, por ser uma ação voluntária da criança, um fim em si mesmo, não pode criar nada, não visa a um resultado final. O que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe. Quando ela brinca, não está preocupada com a aquisição do conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física (KISHIMOTO, 2011, p. 28).

Assim, sua ação sempre irá pressupor o lúdico, ao optar por vivenciá-lo, essencialmente, os participantes realizam por ser algo que julgam prazeroso, motivante e não pela obrigatoriedade, desse modo, precisam estar envolvidos de forma espontânea em uma atmosfera de alegria e bem-estar, mas, será que a ludicidade sempre se fará presente no jogo?

Para refletirmos sobre esta questão, precisamos compreender a Ludicidade como um dos pilares essenciais ao jogo, assim, para que aconteça em sua plenitude, os sujeitos precisam estar sob o efeito dessa motivação em sua dinâmica interna, “o jogo inclui sempre uma intenção lúdica do jogador” (Kishimoto, 2011, p. 28) caso contrário, mesmo com a intencionalidade, o momento poderá se tornar uma experiência bastante incômoda para quem o pratica.

Habitualmente utilizado para definir, de maneira abrangente, atividades de lazer, entretenimento, viagens, passeios, brincadeiras em geral, dentre outras possibilidades de interpretação, o conceito de Ludicidade ainda está em construção, tanto no que concerne seus significados quanto aos diversos usos e contextos associados (LUCKESI, 2023).

Ao pensarmos na construção de jogos, ou atividades em geral, na perspectiva de gerar essa sensação de prazer e bem-estar, se faz necessário compreender que o sentimento de desprazer poderá surgir, a depender do estado de ânimo e dos sentimentos dos participantes acerca da vivência proposta, o jogo com intenção Lúdica poderá também não ser lúdico (LUCKESI, 2023).

Assim, refletir sobre o jogo em sua essência, a partir de suas características fundamentais, torna-se um exercício de compreendê-lo dentro de um contexto, seja ele: social, cultural, estético, pedagógico, entre outros elementos, pois, envolvem aspectos importantes da construção de cada grupo social que o sistematizou, portanto, não se trata apenas de dar nome a determinada ação: “ toda denominação pressupõe um quadro sociocultural transmitido pela linguagem e aplicado ao real” (KISHIMOTO, 2011, p. 19).

Caillois (1990) ao observar o jogo e seus usos ao longo do desenvolvimento das mais diversas sociedades e culturas, sugere uma classificação quanto a sua natureza social, onde nos descreve quatro elementos que podem ser identificados, são eles: Agôn (de competição), Alea (nos quais predominam o acaso, chamados jogos de azar), Mimicry (são os jogos de imitação, assumindo o papel de outros personagens, fictícios ou da realidade posta) e Ilinx (sendo os jogos de vertigem ou seja, ocasionando um afastamento abrupto da realidade usando mecanismos corporais para chegar a um tipo de êxtase).

A classificação trazida por Caillois(1990), nos revelam que o jogo sempre teve uma íntima relação com a história da humanidade e a formação das diversas sociedades, refletindo seu modo de organização: política, social e grandes fatos históricos, sejam os grandes eventos esportivos, como as Olimpíadas (Agôn), Jogos de apostas (Alea), parques de diversão com brinquedos que levam a sensação de vertigem (Ilinx), ou os espetáculos artísticos teatrais (Mimicry).

Assim, ao observarmos historicamente as diversas formas sociais de pensar o jogo e o lúdico, nos é possível afirmar o quão vasto, cheio de significados e nuances é a nossa relação com este fenômeno cultural, desde as mais tenras idades como bem aponta Freire (2002, p.11) ao dizer:

A grande diferença entre o agora e nossa meninice é que, atualmente, quase sempre sabemos que estamos jogando e quando meninos, quase nunca sabíamos que jogávamos. Hoje, de posse da racionalidade que não possuímos como criança, podemos fazer também das lembranças da nossa infância um jogo.

Deste modo, diante de tantas possibilidades de uso do jogo, ao propor seu uso como estratégia pedagógica para ensinar a Luta, o presente estudo pretende compreender quais contribuições podem ser reveladas, com base em experiências concretas para o ensino fundamental II nas aulas de Educação Física, realidade vivenciada pela professora pesquisadora na educação pública no agreste

Pernambucano.

Assim, como poderemos ver em seguida, ao direcionarmos nossa intencionalidade para o ambiente formativo da escola, tomando a Educação Física como área de conhecimento, precisaremos refletir junto a literatura o que se compreende por estratégia de ensino, conceito essencial à nossa pesquisa, para podermos estabelecer as relações possíveis de seu uso para ensinar a Luta.

### **CAPÍTULO 3 – ESTRATÉGIA DE ENSINO: entendimentos, aproximações e reflexões**

Sant’Anna; Menegolla (2000, **grifo do autor**, p.12) nos levem a refletir que nós, enquanto sujeitos reflexivos, através das ciências, procuramos “superar, inventar, criar, descobrir, fazer, sempre em busca do que é essencial: A VIDA”, assim, compreender o processo de pensar novas formas de ensinar como contribuição para o despertar da criticidade e da autonomia dos sujeitos para a construção de uma vida melhor, torna-se fundamental.

Com isso, nosso propósito neste momento da pesquisa, é refletir conceitualmente sobre estratégia de ensino, deste modo, dialogamos à luz de autores clássicos e contemporâneos acerca da temática, para compreendermos como o tema tem sido abordado na literatura, quais são as aproximações e percepções nestas produções, para que possamos nos aprofundar em nosso objeto de pesquisa, o Jogo como estratégia pedagógica para o ensino da Luta.

Contudo, antes dos devidos aprofundamentos, se faz necessário compreender, o que é uma estratégia de ensino? Silva (2018) entende-a como um dos pontos mais importantes ao pensarmos sobre prática pedagógica por compreendê-la como a ferramenta que auxiliará o educador na organização dos saberes, sinalizando os caminhos para facilitar a aprendizagem do educando.

Assim, dialogando com LUCKESI (1994), LIBÂNEO (1994), SANT’ANNA; MENEGOLLA (2000), (2011); FARIAS *et al.* (2014), percebemos que mesmo utilizando nomenclaturas distintas, tais como: procedimentos didáticos, recursos pedagógicos, ou meio de ensino, os autores convergem ao definir estratégias de ensino como as diversas ferramentas que auxiliarão o professor ensinar de uma forma mais efetiva, facilitando a aquisição dos saberes por parte do educando.

Portanto, com a finalidade de facilitar nossa compreensão sobre os autores estudados no que tange estratégia de ensino, pensamos na construção do quadro

ilustrado abaixo, com o entendimento de cada referência, trazendo conceitos fundamentais para analisarmos as possíveis aproximações e entendimentos acerca da temática.

**Quadro 2** – Referências estudadas:

Referência:	Estratégia:	Entendimento:
LIBÂNEO (1994)	“Por <b>meios de ensino</b> designamos todos os meios e <b>recursos materiais</b> utilizados pelo professor e pelos alunos para a <b>organização e condução</b> metódica do processo de ensino e aprendizagem” (p.173).	O processo de ensino e aprendizagem requer uma organização peculiar, ou seja, uma forma de <b>conduzir</b> na qual fazemos uso de várias <b>ferramentas, “meios”</b> ;
LUCKESI (1994)	Procedimentos são os <b>recursos imediatos</b> de ação que utilizamos para cumprimento de um <b>fim intermediário</b> (no nosso caso, <b>a aprendizagem</b> de alguma coisa), tendo em vista um fim político abrangente (no caso, <b>a formação do cidadão</b> ) ( p.153).	Trazendo uma análise de <b>cunho mais político e social</b> , o autor compreende os meios utilizados como todo <b>recurso disponível</b> que <b>facilite a aprendizagem</b> dos saberes com foco em um <b>objetivo maior, a formação humana</b> .
SANT’ANNA; MENEGOLLA (2011)	Trata-se de <b>atividades, métodos, técnicas e modalidades de ensino</b> selecionados com o propósito de <b>facilitar a aprendizagem</b> . ( p. 43).	Os autores compreendem como os <b>diversos instrumentos e métodos</b> utilizados com <b>foco na aprendizagem</b> do educando.

<p><b>FARIAS et al. (2014)</b></p>	<p>Considera as estratégias de ensino como “<b>andaimes didáticos</b>”.</p>	<p>Utilizando uma <b>figura de linguagem</b> produziu um sentido importante ao fazer uma analogia com uma estrutura utilizada como base para alcançar um outro lugar, com maior facilidade, ou seja, a expressão nos remete sobre <b>toda ferramenta utilizada para que o educando consiga evoluir</b> no processo de aprendizagem;</p>
------------------------------------	---	---

**Fonte:** autoria própria.

Ao lançarmos um olhar mais acurado acerca do entendimento dos autores sobre a referida temática, percebemos que cada um em seu recorte temporal e contexto, revela contribuições significativas para refletirmos sobre nosso objeto de estudo, o jogo utilizado como estratégia de ensino.

Libâneo (1994) e Luckesi (1994) compreendem estes “meios”, “recursos imediatos” como uma forma de conduzir o processo de ensino, entendem como toda ferramenta disponível que facilite a aprendizagem por parte do educando, Libâneo (1994), destaca a contribuição do processo para ambos, professores e alunos, tanto no ensino quanto na aprendizagem.

Ou seja, ao escolhermos nossas estratégias para que o estudante se aproprie dos saberes da melhor maneira, precisamos pensar também como facilitar a forma de ensinar, escolhendo instrumentos que nos propiciem, como educadores, segurança para guiar o processo educativo, gerando conforto mútuo.

Assim, o professor, mediador entre os saberes e os sujeitos, precisa tomar inúmeras decisões, que irão impactar diretamente na vida dos educandos, sua percepção de mundo, de si mesmo, das relações estabelecidas, portanto, escolher bem os recursos a serem utilizados em aula, traz maior segurança tanto para ambos no trato com o conhecimento.

De acordo com Sant’ Anna; Menegolla (2000, p. 27) “A tomada de decisão não é apenas um ato impositivo, requer a capacidade de refletir com sabedoria para escolher, entre as várias alternativas, a mais segura e acertada.” assim, ao optarmos por determinada estratégia em detrimento de outras em nossa ação pedagógica, estaremos também revelando a nossa intencionalidade com o projeto maior de

educação pretendida, estaremos revelando ao educando uma forma de perceber o mundo a sua volta e como interagir com o mesmo.

Luckesi (1994) ao reforçar que o processo educativo precisa ter como foco o objetivo final, ou seja, a formação humana, nos lembra que fazer as escolhas de nossas estratégias de ensino, é também escolher como queremos influenciar no olhar do outro sobre o mundo e sobre si, é uma forma de conduzir os olhares curiosos e ávidos por descobertas, para refletir sobre as melhores escolhas para sua própria vida. Sant' Anna; Menegolla (2000, p. 22) já nos sinaliza “A educação, que desperta consciências críticas e lúcidas desperta a pessoa para a vida e a engaja”.

O ato de ensinar influencia diretamente na construção do pensamento do educando, sendo assim, as escolhas e a forma como dispomos estes saberes e conduzimos à reflexão, influenciarão diretamente na aprendizagem dos estudantes que conseqüentemente poderão adotar uma nova postura no mundo e nas relações estabelecidas.

Farias *et al.* (2014) com uma linguagem mais metafórica, nos faz refletir estratégias de ensino como este conjunto de elementos fundamentais para o educando alcançar um lugar cada vez melhor, evoluindo no processo de aprendizagem. Sant' Anna; Menegolla (2011) detalham algumas estratégias, para construir um caminho que facilite a aprendizagem.

Percebemos que os autores se aproximam em seus entendimentos acerca da estratégia de ensino como um conjunto de possibilidades: materiais, estratégicas, metodológicas que são selecionadas e organizadas com o intuito de facilitar a aquisição dos saberes de forma mais efetiva e sendo assim, fazem total diferença no trato com o conhecimento e conseqüentemente, na forma como os sujeitos irão aprender.

Deste modo, ao pensarmos na aula como este recorte importante do projeto maior de formação, não podemos fazê-lo de forma isolada, pois ela representa a materialização de objetivos pré-estabelecidos e para serem alcançados, se faz necessário pensar ações concretas que facilitem a aprendizagem e possam ser realizadas por professores e alunos (SILVA, 2018).

Estas ações, procedimentos ou meios precisam ser pensados e estabelecidos a partir das necessidades que emergem da realidade vivida por educadores e educandos, portanto, considerar as condições materiais, sociais e a cultura vivida pelos sujeitos do processo, faz com que possamos estabelecer objetivos mais tangíveis e conseqüentemente escolher métodos e estratégias de ensino mais

adequados para uma experiência positiva e prazerosa para ambos.

Farias *et al.* (2014) destaca ainda a importância de refletir alguns critérios fundamentais no momento de escolher as estratégias mais adequadas, quando ressalta que é necessário pensar na área de conhecimento, na natureza do conteúdo, em que fase de aprofundamento se encontra, assim como também adequar às possibilidades cognitivas dos sujeitos.

Assim, pensar a aula como uma construção harmoniosa de elementos importantes que dialogam entre si, não pode partir de escolhas aleatórias, afinidade do professor com determinados conteúdos em detrimento de outros e ou preferência dos estudantes, há uma forma, um caminho a ser traçado, adequação aos objetivos pretendidos.

“A seleção de determinada estratégia parte de um pressuposto teórico, elas estão fundamentadas em metodologias utilizadas em cada área específica” (Silva, 2018, p. ?), ao realizarmos nossas escolhas quanto aos métodos, estratégias, conteúdos, dentre outros elementos, estamos também construindo um caminho ideológico que dialogue com a realidade e compreenda essas relações no trato com o conhecimento e na forma como os estudantes irão acessar estes saberes.

Com isso, pensar a aula como um ambiente que possibilite aprendizagens essenciais para a vida, desenvolvendo habilidades, sejam elas cognitivas, motoras, emocionais, dentre outras, tornar-se um momento de tomada de decisões importantes, pois é primordial escolher as estratégias mais adequadas para atender as necessidades de sua realidade educacional.

É necessário olhar a escola como uma etapa essencial de preparação para a vida adulta, com suas obrigações, formalidades, rotinas, horários e regras a serem cumpridas, porém, entendendo que este é também, o momento presente de vida, de criar conexões de refletir sobre valores e saberes, a partir de uma lógica prazerosa, criativa e alegre de se relacionar com o conhecimento e com o mundo.

O aluno que sente prazer em estar na escola potencializa a absorção de conhecimento. O ambiente o cativa, a aprendizagem será para o estudante algo prazeroso, ele perceberá que pode sentir na aula o que sente no momento do “recreio” e em seu tempo livre (SILVA, 2018, p. 38).

Deste modo, compreendemos que nossa tomada de decisão ao construirmos uma lógica interna de sistematizar os conhecimentos em aula, impactará diretamente na percepção de mundo dos sujeitos, portanto, criar estratégias que auxiliem neste processo, tornando este um momento de acolhimento e

encorajamento à experimentação prática, a partir da alegria do jogo, tem se tornado cada vez mais urgente e necessário na educação dos tempos atuais pois “o lúdico tem importante papel no desenvolvimento social e pessoal do indivíduo” (DIAS, 2021, p. 08).

Ao nascer, as crianças não trazem consigo as ferramentas básicas para o convívio, ela vai adquirindo ao longo do desenvolvimento, sendo assim, é fundamental compreender sobre sua história, o passado, as configurações sociais onde está inserida, auxiliando-o a entender o seu presente e interpretar as possíveis problemáticas, dessa forma, neste estudo, defendemos como uma excelente possibilidade, uma metodologia que estimule o lúdico, a partir do jogo como estratégia pedagógica para o ensino da Luta.

O lúdico está presente em todas as etapas de nossas vidas, quando buscamos em vários momentos, experienciar momentos de bem-estar, construir memórias alegres, felizes, quando brincamos, jogamos de maneira livre e criativa (Silva, 2018), assim, ao proporcionarmos uma aprendizagem a partir do jogo enquanto ferramenta de ensino, estamos defendendo a importância de tornar a aquisição do conhecimento um momento prazeroso e portanto mais significativo.

Educar envolve diversos elementos complexos que precisam dialogar, tais como: a prática pedagógica, o contexto social, políticas públicas, conhecimento sobre o cérebro no processo de aprendizagem, dentre outros fatores, portanto, em nosso estudo, abordaremos o uso do jogo como estratégia pedagógica para o ensino da Luta não como a resolução dos problemas, mas como uma importante ferramenta para facilitar a prática pedagógica do professor ao sistematizar este conhecimento em suas aulas.

Figueirêdo (2017) nos sinaliza um pensamento muito importante:

[...] necessitamos perceber que uma experiência com base no Lúdico não separa o processo do produto, eles são indissolúveis. Talvez seja esta a contribuição do Lúdico para a prática pedagógica, a potencialidade de contribuir literalmente com o processo de ensino-aprendizagem, enfatizando-se o processo nas práticas construídas, estudante e professor, em trocas e experiências mais humanas (2017, p. 71).

Então, proporcionar um ensino que estimule o lúdico, a partir do jogo, consegue criar conexões importantes e significativas, que podem perdurar ao longo de nossas vidas, nas relações estabelecidas entre os sujeitos, seja professor/aluno, aluno/turma ou aluno/sociedade, em nossa leitura de mundo, na forma como iremos

acessar os saberes.

Deste modo, criar e/ou ressignificar experiências pedagógicas que estimulem e auxiliem o estudante em seu aprendizado, torna-se uma condição urgente à educação contemporânea pois, “As estratégias pedagógicas para o ensino nascem da percepção sobre a aprendizagem dos alunos, ou seja, se não há uma aprendizagem significativa entre os alunos, novas metodologias devem ser elaboradas e selecionadas” (DIAS, 2021, p. 10).

Ainda de acordo com a autora, “para que haja uma aprendizagem significativa é necessário empregar materiais que tenham significado” (DIAS, 2021, p. 09). Assim, a presente pesquisa ao propor uma metodologia que utiliza o jogo como estratégia pedagógica de ensinar a Luta, acredita ser esta uma excelente possibilidade de contribuir com uma educação mais lúdica, reflexiva e criativa em seu processo e no produto sobre este conhecimento.

#### **CAPÍTULO 4 – O ENSINO DA LUTA NA ESCOLA: contribuições do jogo como estratégia pedagógica**

Refletir sobre nossa prática pedagógica é um contínuo exercício de repensar saberes, estratégias, métodos, a postura frente aos desafios de ensinar e as reais necessidades de nossa área de conhecimento, dentre outros elementos importantes. Assim, compreender a Luta neste contexto, é entender que seu ensino precisa extrapolar os limites físicos da escola, ir além na nossa quadra/sala de aula e perdurar na vida dos sujeitos, levando-os a usufruir das aprendizagens em prol da melhoria de sua qualidade de vida e de sua realidade como um todo, ou seja, do “produto cultural” (BRASIL, 2018).

Em Brasil (2018, p. 214) “As práticas corporais são textos culturais passíveis de leitura e produção” desta forma, a Educação Física, como área de conhecimento, ao sistematizar os saberes sobre a Luta, um dos elementos da cultura corporal, precisa oportunizar ao educando, se apropriar, refletir e usufruir desse conhecimento, seus usos e possibilidades, permitindo uma reflexão da realidade na qual se insere.

Sistematizar a Luta na escola, é também desconstruir paradigmas que ainda perduram na sociedade, tal como sua associação ao comportamento violento, ou questões de gênero relacionadas à sua prática, dentre outras, assim, é fundamental que possamos levar o educando a: vivenciar, problematizar, expressar

corporalmente e oralmente seus saberes, pensando práticas possíveis ao ambiente escolar.

Os professores precisam refletir durante sua prática pedagógica, para o encaminhamento de alternativas pedagógicas, que, também, possibilitem um avanço no ensino da disciplina Educação Física na escola, aproximando-a da realidade dos alunos (TAVARES, 2003, p. 43).

Desta forma, ao propor o jogo como estratégia pedagógica para ensinar a Luta na escola, acreditamos que a experiência lúdica estimulada neste contexto, possa contribuir significativamente para criar um ambiente propício à aprendizagem, oportunizando ao educando possibilidades de experimentar os “fundamentos da luta: atacar, defender e controlar” (Pio, 2010, p. 28) distinguindo oposição de violência, entendendo o contato como uma ação essencial para o seu desenvolvimento.

PERNAMBUCO (2010) nos sugere que: “A história, as regras, as técnicas e as táticas devem ser apreendidas em um processo metodológico de vivência de pequenos e grandes jogos”, assim, ao propor uma metodologia de ensino da Luta, baseada em experiências lúdicas a partir dos jogos, podemos contribuir para a construção de um ensino mais significativo acerca desse fenômeno, seus saberes, características e suas diversas manifestações.

É fundamental que o professor sistematize atividades produtivas de aprendizagens que estimulem o educando à resolução de problemas de forma criativa e o conduza à autonomia (Taffarel, 1985), contudo, nossa ação é orientada e impactada por vários outros aspectos, tais como os documentos que norteiam a prática pedagógica, o projeto político pedagógico, o espaço/tempo escolar, os materiais didáticos utilizados.

Na presente pesquisa compreendemos que ensinar extrapola a mera transmissão de conteúdo, é entender o projeto de formação pretendido, os valores atrelados à nossa prática, os quais contribuirão para os sujeitos refletirem sobre sua ação de forma singular e coletiva, sendo assim, educar é uma construção social produzida histórica e coletivamente, não há neutralidade em sua ação (SAVIANI, 2021).

Assim, selecionar, organizar e sistematizar os saberes na Educação Física, precisa ir além da aprendizagem do movimento, o lugar do ensino dos conteúdos da cultura corporal na escola como condição e contribuição para o máximo desenvolvimento das possibilidades humanas.

[...] compreende-se que a temática das lutas, a partir do momento em que é inserida na esfera da cultura corporal também deve apresentar uma ampliação no que corresponde a seu tratamento pedagógico dentro da escola não só compreendendo os aspectos da dimensão procedimental mas também tudo aquilo que esteja relacionado às dimensões conceitual e atitudinal (RUFINO; DARIDO, 2015, p. 30).

Desse modo, ao ensinar sobre Luta na escola é, portanto, compreender acerca da própria história, seus usos e sentidos na humanidade, conhecer as diversas modalidades e seus contextos, dentre outros aspectos. É apropriar-se de sua historicidade, desde os primórdios com seu sentido de sobrevivência à contemporaneidade, com formas distintas e valores indispensáveis à vida em sociedade.

Assim, proporcionar experiências práticas com as quais, os educandos possam vivenciar os gestos técnicos adequados a cada Luta é importante para que conheçam e se apropriem desse patrimônio historicamente construído pois as técnicas são “[...] produtos de uma dinâmica cultural que podem ser preservados” (RUFINO; DARIDO, 2015, p. 31).

Porém, o conhecimento Luta na escola precisa ser compreendido de forma mais ampla, enquanto fenômeno, socialmente desenvolvido e transmitido ao longo dos tempos como cultura, assim sendo, pensar seus saberes nesse contexto, é também levar os sujeitos a refletirem sobre sua própria história e cultura, compreender, interpretar e ressignificar a partir do contexto vivido.

Sendo assim, o estudo em questão, ao propor possibilidades de ensiná-la a partir de um estímulo mais lúdico, utilizando o jogo como estratégia pedagógica, se originou, pensando na realidade pública municipal de ensino vivenciada pela pesquisadora, que ao abordar a temática, mesmo diante de limitações de espaço, tempo e materiais didáticos, verificou um maior estímulo e motivação por parte dos educandos ao utilizar uma metodologia com os “jogos de oposição (J.O)” (DOS SANTOS, 2016, p. 15).

Desse modo, antes de irmos à campo, investigarmos como se deu o processo a construção de uma unidade didática acerca do ensino da Luta, atravessada pelo jogo utilizado como estratégia pedagógica, buscando os devidos aprofundamentos, necessitamos compreendê-la conceitualmente, assim, subsidiados pelos estudo de Pio (2010), trouxemos a seguinte definição:

A Luta é uma expressão corporal construída através dos hábitos culturais de diferentes povos e etnias, possibilitando o confronto em que os oponentes utilizam técnicas e estratégicas, mediada pelas ações/categorias fundamentais como o atacar, o controlar e o defender (p. 28).

Ao longo de sua evolução, a luta marcou grandes momentos da humanidade, “fazem parte da cultura corporal, ou seja, são práticas historicamente importantes e que acompanharam os seres humanos ao longo do tempo, sendo uma das mais elementares manifestações dessa cultura” (Rufino; Darido, 2015, p. 22) e antes de conhecermos essa diversidade de modalidades na atualidade, passou por várias transformações.

Mas o que realmente caracteriza a Luta? Pio (2010) nos revelou alguns elementos importantes, os quais chamaremos de ações/categorias fundamentais: ataque, defesa e controle, ou simplesmente, os Fundamentos da Luta, tais ações são realizadas contra um oponente, mediante técnicas e estratégias específicas em um espaço/ tempo delimitados, ao analisarmos de maneira mais atenta, o autor começa a delinear alguns de seus aspectos mais elementares.

Gomes *et al.* (2010), nos traz uma contribuição essencial para diferenciarmos a Luta de outros conhecimentos da Cultura Corporal, a partir de suas particularidades, as quais, identificamos aqui como suas cinco características, sendo elas: Contato Proposital, Fusão Ataque/Defesa, Imprevisibilidade, Oponente é o Alvo e Regras, como podemos observar mais detalhadamente no quadro abaixo.

**Quadro 3** - Características da Luta

Características:	Entendimentos:
Contato Proposital	É um princípio condicional, ou seja, na Luta é preciso que os oponentes se toquem, de alguma forma, para que haja o confronto, os objetivos sejam alcançados e ela se desenvolva.

Fusão Ataque/Defesa	O que a difere dos demais saberes é justamente a possibilidade dessas duas ações serem simultâneas e até certo ponto fundidas, principalmente quando falamos nas modalidades de curta distância pois os lutadores estão tão próximos, dificultando a separação das ações;
Imprevisibilidade	Ou seja, na Luta não existe estratégia totalmente previsível, pois as ações do lutador podem ser ou não resposta às do adversário, que também é móvel, reflete e tem a capacidade de pensar as possibilidades mais favoráveis de ação;
Oponente é o Alvo	na Luta o alvo, ou seja, quem eu preciso acertar (golpear, imobilizar, excluir de determinado espaço, projetar)

	a partir de metas específicas de cada modalidade, será sempre o oponente.
Regras	É a condição principal que irá legitimar e reger todo o processo, ela definirá o que será ou não aceito a partir da regulamentação interna de cada combate.

**Fonte:** (GOMES *et al.*, 2010).

Assim, ao observarmos a partir dos fundamentos e características reveladas respectivamente por Pio (2010) e Gomes *et al.* (2010), conseguimos reunir elementos essenciais que dialogam e se complementam para compreender as especificidades da Luta, podendo defini-la como sendo: uma prática corporal *imprevisível*, caracterizada por determinado estado de *contato*, que possibilita duas ou mais pessoas se enfrentarem numa constante troca de *ações ofensivas e/ou defensivas*, regidas por *regras*, com o objetivo mútuo sobre um *alvo móvel personificado no oponente*.

Assim, sistematizar o conhecimento Luta na escola, precisa possibilitar a reflexão sobre suas múltiplas nuances, “É preciso permitir aos alunos o contato e vivências significativas com esses conteúdos, possibilitando-os articular reflexões críticas sobre essas práticas e sobre o mundo em que vivem” (RUFINO; DARIDO, 2015, p. 22).

Então, tratar a luta pedagogicamente na escola, vai além de experimentar os gestos técnicos e diferentes modalidades, ela precisa ser entendida em seus diversos contextos: social, midiático, filosófico, ou seja, é necessário permitir que os educandos se apropriem destes saberes, seus usos, diferenças e aproximações, conseguindo usufruir de forma autônoma para sua vida, desmistificando sobretudo essa relação equivocada com a violência que se perpetua na sociedade, trazendo um certo receio em sua prática.

Assim, nossa responsabilidade ao organizar os saberes em Educação Física no âmbito escolar, vai muito além de compreender e realizar a técnica correta, seus sentidos são muito mais amplos, tão fundamental quanto oferecer experiências práticas de qualidade, ela nos permite problematizar, analisar as manifestações da cultura corporal, compreender seus sentidos e significados, junto aos educandos (DARIDO; SOUZA JÚNIOR, 2007).

Neste sentido, é fundamental escolhermos estratégias que facilitem tanto nossa prática pedagógica ao sistematizar a Luta na escola, quanto a aprendizagem dos estudantes, pois a forma como irão aprender impactará na leitura da realidade deles, seja na especificidade dos saberes aprendidos, na construção das relações sociais e com o mundo ao redor.

A Luta como conteúdo de ensino apresenta uma vasta possibilidade de intervenção no que concerne seus conceitos, tipos e categorias porém, ao chegar a realidade muitas vezes nos deparamos com algumas restrições quanto aos seus usos no ambiente escolar, limitando muitas vezes a organização do professor em abordar na prática este saber, fazendo com que ele seja pouco explorado (DE CAMPOS PEREIRA *et al.*, 2020).

Darido; Rufino (2015) sinalizaram em seus estudos que alguns professores tinham dificuldades de implementar os saberes sobre a Luta em suas aulas, contribuindo ainda mais para refletirmos acerca dos possíveis motivos para esta problemática, mesmo diante de tantos avanços no campo científico.

De Campos Pereira *et al.*, (2020) ao investigar sobre as possíveis restrições da utilização da Luta no ambiente escolar, nos revela dados importantes como: a

falta de vivência na prática, limitações de conhecimento em sua formação inicial, o estigma social relacionando-a à violência ou até mesmo limitações de saberes por não terem domínio em alguma modalidade que necessite graduação específica.

Assim, percebemos que ao abordar esse conhecimento na realidade escolar, principalmente no que concerne à realidade pública de ensino, são encontradas algumas limitações que dificultam o trabalho pedagógico do profissional, o qual acaba por vezes, recorrendo a adaptações superficiais para não negligenciar o conteúdo, prejudicando a aprendizagem dos estudantes.

Desse modo, pensar estratégias que possam contribuir tanto para o trabalho pedagógico do professor ao ensinar a luta na escola quanto na aprendizagem dos educandos, não se faz de forma isolada, as relações vão além do trato pelo professor, perpassa pela construção do projeto político pedagógico, pelo planejar, organizar, em como está posto na dinâmica escolar (RUFINO; DARIDO, 2015, p. 36).

Assim, entendemos que o ato de educar é uma construção social produzida histórica e coletivamente, munida de intencionalidade, não há neutralidade (Saviani, 2021) dessa forma, construir e ressignificar saberes sobre a Luta é compreendê-la em sua complexidade, peculiaridade, seus usos e sentidos na sociedade, enquanto fenômeno socialmente construído que perpassou ao longo do processo de civilização humana.

Dessa forma, buscar estratégias que facilitem sua abordagem no âmbito escolar torna-se substancial para qualificar o trabalho do professor na Educação Física e para uma melhor assimilação do conhecimento por parte do educando, trazendo inúmeros ganhos, inclusive, em seu aspecto motor ou cognitivo (GOMES *et al.*, 2010; CIRINO; PEREIRA; SCAGLIA, 2013).

Diante deste cenário de inquietações, descobertas e possibilidades, oriundas do processo de pesquisa e originadas a partir das vivências no campo prático da docência, o presente estudo pretende investigar as possíveis contribuições do jogo utilizado como estratégia pedagógica para ensinar o conhecimento Luta por compreender diante das experiências exitosas vividas pela pesquisadora, o quão potente pode ser o estímulo à vivência lúdica a partir do jogar.

Para o desenvolvimento integral do aluno, mediante a tematização das lutas na escola, o jogo pode ser uma estratégia para superar as restrições e as limitações dos professores quanto ao seu ensino. Considerado uma atividade voluntária, imprevisível, que contém jogadores, regras pré-estabelecidas e a relação entre espaço e

tempo (CAILLOIS, 1990), é uma alternativa pedagógica para tematizar o conteúdo nas aulas de Educação Física (DE CAMPOS PEREIRA *et al.*, 2020, p. 209).

Abordar a Luta, a partir de experiências que estimulem a ludicidade, na ação de jogar, torna-se uma possibilidade de aprendizagem bastante enriquecedora pois, estimula os sujeitos a vivenciarem a experiência de forma prazerosa, segura e ao mesmo passo envolvidos nesta atmosfera brincante conseguem construir diálogos fundamentais acerca das especificidades e cuidados no momento da ação.

Os J.O têm como característica o desenvolvimento das habilidades motoras fundamentais; das cognitivas; das afetivas; do conhecimento do próprio corpo e ainda podem auxiliar no acesso ao legado cultural, advindo do patrimônio cultural e arqueológico mediante o conhecimento da história da humanidade [...] (OLIVEIRA; DOS SANTOS, 2017, p. 22).

Diante de tantas estratégias possíveis, o jogo se revela como uma frutífera possibilidade na construção dos saberes sobre a Luta, pois a experiência lúdica, se bem estruturada, pode criar um cenário seguro e acolhedor, facilitando a aproximação por parte dos educandos, minimizando os receios de ser uma experiência traumática e/ou violenta.

Ensinar, a partir de jogos, ou aqui também chamados de Jogos de oposição (JO), proporcionando uma atmosfera lúdica na qual, os estudantes se encorajem à prática, dentro de seus limites e possibilidades no diálogo com os pares, mesmo diante da oposição iminente da Luta, permitindo-lhes acessar suas experiências motoras, dentro do que permite a regra, é favorecer um ambiente estimulante, contribuindo para o “desenvolvimento intelectual, social, afetivo e emocional” (DIAS, 2021, p. 15).

Assim, buscamos na literatura, produções científicas que trouxessem experiências próximas da nossa intenção de pesquisa acerca do jogo como estratégia pedagógica para ensinar a Luta e partissem da prática de outros professores de Educação Física diante da realidade pública de ensino, dessa forma, analisamos os dois estudos a seguir.

O estudo intitulado: “O Jogo como estratégia de ensino: tematizando a prática de lutas na escola”, (DE CAMPOS PEREIRA *et al.*, 2020), trata de uma pesquisa qualitativa, do tipo descritiva, na qual, foram entrevistados seis professores de Educação Física, que atuavam na rede pública municipal de ensino, no estado de Santa Catarina e teve como objetivo compreender de que forma organizavam o

ensino da Luta por meio de jogos em suas práticas.

O estudo se desenvolveu a partir de três categorias básicas: conhecimento do professor sobre o conteúdo lutas, na qual, cada participante, dialogou sobre a bagagem de saberes que trazia acerca do conteúdo; a segunda foi o jogo como estratégia de ensino, onde os professores revelaram suas experiências, êxitos e limitações, ao utilizar estratégias lúdicas em jogos de Lutas e a terceira foi a sistematização do conteúdo Luta, onde os entrevistados expuseram a forma como organizaram a unidade sobre o conteúdo.

Desta forma, como uma possibilidade de tematizar a Luta nas aulas de Educação Física, em suas respectivas realidades, os profissionais viram no jogo e em seu potencial lúdico, uma estratégia importante para que os alunos se sentissem encorajados a participar das experiências de maneira mais imersiva e divertida, facilitando a aprendizagens.

Assim, o estudo mostrou que a partir de uma metodologia lúdica de ensinar, mesmo diante das limitações demonstradas pelos profissionais em suas realidades, sendo as mais diversas, como: tempo, espaço, falta de aprofundamento em algumas vivências, dentre outras questões, utilizar o jogo como estratégia de ensino se revelou como um excelente método para contemplar os objetivos propostos, tentando minimizar as lacunas quanto aos saberes da Luta e facilitando a prática pedagógica (DE CAMPOS PEREIRA *et al.*, 2020).

Deste modo, a partir da análise da referida pesquisa e seus achados acerca da realidade relatada pelos profissionais envolvidos, conseguimos então identificar alguns avanços no que concerne o uso do jogo como estratégia de ensino para o conteúdo proposto, os quais organizamos no quadro abaixo:

**Quadro 4-** Contribuições do Jogo para o ensino da Luta (Santa Catarina)

<b>Contribuições:</b>
1- Auxiliam no processo de <b>reflexão</b> sobre o estigma da violência na Luta, rompendo com essa visão equivocada na sociedade;
2- <b>Motivação</b> dos educandos em participar;
3- Nos jogos de combate é possível <b>trabalhar de forma lúdica os elementos básicos</b> da Luta como (atacar, defender e identificar o alvo como sendo o adversário) fazendo com que os educandos percebam a ideia de oposição;
4- A partir do jogo é possível perceber algumas <b>representações</b> importantes assumidas pelos participantes, como por exemplo: os educandos assumem o papel dos <i>lutadores</i> ;

5- Maior <b>interação entre os alunos</b> ;
6- Criação de um cenário de <b>divertimento</b> ; autonomia e criatividade, ao trazer um equilíbrio entre os aspectos Lúdico e pedagógico;
7- <b>Facilita o trabalho pedagógico do professor</b> ao criar possibilidades para iniciar o conteúdo trabalhando os elementos básicos da Luta para poder <b>avançar no conteúdo</b> ;

**Fonte:** (DE CAMPOS PEREIRA *et al.*, 2020, p. 212- 215).

Podemos então observar, que ao propor experiências lúdicas a partir do jogo utilizado como estratégia de ensino na escola, adequando à realidade vivida e às necessidades de aprendizagem dos educandos, é possível potencializar o ensino da Luta, levando o estudante a refletir sobre suas principais ações, diferentes contextos, principais conceitos, sem perder o prazer e a alegria no processo de construção do conhecimento.

Pudemos perceber também nesta experiência, que o jogo como estratégia, proporcionou uma melhor organização do trabalho pedagógico dos professores da pesquisa, criando novas possibilidades de interação entre os educandos e de organizar os saberes.

De acordo com Dias (2021, p. 10) “os jogos no ambiente escolar valorizam a relação interpessoal, deixando o ambiente mais divertido, empolgante, descontraído”, e assim, mais propício à aprendizagem. Figueirêdo (2017), revela em seus estudos que ao escolher as estratégias de ensino pautando na ludicidade:

[...] têm a possibilidade de trabalhar em melhores condições as manifestações culturais, de modo leve, espontâneo e criativo, pois estarão proporcionando um ambiente de resgate à socialização, cooperação e autoconhecimento, como também os elementos lúdicos da cultura (p. 71).

Sendo assim, podemos observar que o trato da Luta a partir de uma metodologia lúdica, proporcionou aos sujeitos da pesquisa, professores e alunos, uma experiência exitosa, criativa, acolhedora e produtiva na perspectiva de produção do conhecimento, gerando um ambiente de motivação para ambos.

Assim, utilizar o jogo como uma ferramenta condutora é oportunizar um momento rico de construção criativa, tornando o ambiente de aula mais atrativo e encorajador para a prática de um conhecimento ainda tão permeado por conceitos equivocados e reducionistas, porém, como reforça Freire (1989) “não se trata de um jogo qualquer, mas sim de um jogo transformado em instrumento pedagógico, em

meio de ensino” (p.119).

Diante dos avanços das produções intelectuais, não podemos negar os benefícios dos jogos educacionais, quando tratado como estratégia no ambiente escolar.

Os jogos educacionais, por sua vez, também auxiliam no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem; favorecem a construção do conhecimento, a reflexão, a interação social e ambiental. Apesar de serem ferramentas pouco exploradas pelos educadores, alguns trabalhos defendem a sua eficácia e demonstram o seu grande potencial (DIAS, 2021, p. 09).

Porém, precisamos compreender que o jogo para ser educacional, utilizado como ferramenta, para além de ter as características essenciais da ação de jogar, precisa ser organizado, para ensinar algo específico, em nosso caso, a Luta, cumprindo sua função de estimular a curiosidade própria aos educandos, tão fundamental ao processo de aprender.

Ao ser utilizado de forma correta, tendo clareza no objetivo e no conteúdo a ser abordado, respeitando as regras estabelecidas, as orientações dadas, partindo de um planejamento adequado ao que se pretende alcançar, tornando um ambiente dinâmico e atrativo, os jogos educacionais sinalizam ser uma excelente estratégia de ensino (Dias, 2021, p. 10) permitindo que os sujeitos criem memória afetiva e consequentemente uma aprendizagem significativa.

O estudo intitulado: Jogo e lúdico no conteúdo lutas em aulas de educação física escolar, trata-se então de um estudo de caso com uma turma de 7º ano do ensino fundamental, na rede pública municipal de São Paulo, no município de Bauru (So *et al.*, 2020), teve como objetivo discutir a influência dos jogos nas relações de sentido e mobilização no conteúdo Luta a partir da visão dos estudantes, utilizando o Judô como conteúdo específico para as práticas.

Na pesquisa em questão, foram utilizadas entrevistas semiestruturadas com os alunos que participaram das aulas, antes da vivência e após a aplicação da sequência proposta, com o propósito de compreender como os sujeitos perceberam os saberes sobre o judô, mediante uma abordagem lúdica onde foram utilizados jogos de lutas.

Observou-se na experiência que a professora ao selecionar os jogos a serem utilizados como estratégias para ensinar a modalidade, optou por atividades que conseguiram minimizar o sentimento de tensão relacionado à ideia de se machucar durante as práticas, promovendo uma dissociação da luta com a violência, gerando

assim, uma mobilização dos sujeitos para a prática, motivados pelo contexto lúdico criado durante os jogos, como fica evidente no seguinte trecho:

A imersão e o arrebatamento dos alunos nos jogos de lutas possibilitaram a suspensão de impressões iniciais (luta machuca, é violenta, etc.) estereotipadas em relação às lutas, sobrepujando-os para o mundo de fantasias do jogo (SO *et al.*, 2020, p. 01).

Sendo assim, foi possível observar a importante função do jogo, utilizado como ferramenta para ensinar, principalmente neste momento inicial, onde acontece uma maior resistência dos educandos em participar das práticas corporais por receios que se baseiam em uma visão equivocada da luta, portanto o jogo neste momento, assume um papel privilegiado e com fins pedagógicos, pois o lúdico presente é o que leva os sujeitos a ação de jogar e se envolver de forma plena. Freire (2002, p. 27) nos lembra que a criança convive em um constante conflito com a realidade e a seriedade das tarefas a serem desenvolvidas quando na verdade estas almejam sempre o universo da fantasia, permitindo-lhes uma liberdade inventiva, produzindo sua própria cultura, a lúdica.

Assim sendo, a referida investigação, alinhada aos estudos de Charlot (2000, 2001); Beillerot (1989) e Mosconi (1989), os quais sugerem ser a aprendizagem pautada em três elementos fundamentais: “a mobilização, a atividade e o sentido” (So *et al.*, 2020, p. 01) quis revelar a compreensão dos educandos, com as lutas, os jogos de lutas e quais as relações estabelecidas no decorrer e após a vivência, por compreender os sujeitos, como objeto do processo de ensino e sujeitos da aprendizagem.

Desta forma, entendendo a *mobilização* como o movimento inicial dos sujeitos para iniciar algo de forma entusiasmada e conseqüentemente inicia a *atividade* proposta, tendo um *objetivo* final a ser cumprido, o estudo teve como proposta, revelar como essa relação se construiu ao utilizar os jogos de lutas para o ensino do judô.

Entretanto, a mobilização pelas coisas do mundo é seletiva, dado que o patrimônio humano é infinito e, conseqüentemente, seria impossível aprender tudo. Isto significa que o sujeito tão-somente se põe em movimento interior para as coisas que despertam desejo, interesse, de saberes que produzem *sentidos* (SO *et al.*, 2020, p. 03).

Portanto, os autores neste estudo nos levam a refletir sobre a construção dos

educandos, do ponto de vista da produção do conhecimento, da postura individual e coletiva com os demais sujeitos envolvidos, quando inseridos os jogos de luta como ferramenta, assim, conseguimos percebê-los como o elemento de mobilização inicial que a partir da criação de um contexto lúdico, proporcionou a criação de novos saberes sobre o conteúdo proposto em aula.

A partir das observações reveladas na investigação e das entrevistas feitas com 12 estudantes da turma selecionada, onde foram realizadas 4 aulas ao todo, sendo a primeira, uma introdução com as explicações necessárias para iniciar o conteúdo proposto, as duas seguintes formam práticas corporais e a última, uma avaliação, conseguimos elaborar uma síntese sobre os achados realizados pelos autores nesta experiência, como segue no quadro abaixo.

**Quadro 5 - Contribuições do Jogo para o ensino da Luta judô**

<b>Contribuições:</b>
1- O lúdico presente no jogo de luta contribuiu para que os alunos se aproximassem da Luta inicialmente, desconstruindo a ideia de violência;
2- A experiência lúdica, proporcionou aos sujeitos, mais segurança e encorajamento para a prática;
3- O jogo tornou-se essencial para mediar a relação entre os saberes sobre a luta e a visão trazida da realidade vivida dos sujeitos;
4- A linguagem própria do jogo, é capaz de envolver totalmente os sujeitos e é nesta capacidade que reside a potencialidade de problematizar a luta na sociedade;
5- Os jogos de lutas permitiram a entrada dos estudantes em um novo universo de significações e de linguagem própria partilhada por aqueles que vivenciam ou praticam lutas;
6- Mudança de conduta de “não-mobilização” para mobilização, proveniente dos jogos de lutas propostos nas aulas, permitindo uma “abertura” para a aprendizagem do conteúdo lutas;
7- É importante a mediação docente na criação de uma ambiência favorável ao desenvolvimento do jogo;

**Fonte:** (SO *et al.*, 2020, p. 03).

Diante dos achados do estudo em questão, podemos perceber que o jogo utilizado como estratégia nesta experiência, trouxe elementos importantes para pensarmos o ensino da Luta, principalmente no momento inicial, onde os educandos encorajam-se a entrar no universo simbólico deste conhecimento por meio dos Jogos de Luta, realizando este movimento que os autores chamam de “não-mobilização” para a “mobilização” (SO *et al.*, 2020, p. 03).

Este movimento inicial é fundamental para a ruptura de uma percepção hostil da Luta, construída a partir de uma visão superficial deste conhecimento, em muito influenciada por um apelo midiático, o qual, traz um recorte apenas de suas características de alto rendimento.

Sendo assim, ao utilizar os jogos para estimular os sujeitos a acessar um universo mais epistemológico da Luta, em específico o Judô, o estudo revelou, a partir da análise da fala dos educandos, que a construção de um contexto mais lúdico facilitou tanto este movimento inicial para motivar a conhecer mais sobre o universo da modalidade, seus sentidos, significados e simbologias, quanto a permanecer e vivenciar as práticas propostas, produzindo novos conhecimentos, oxigenando a nossa cultura.

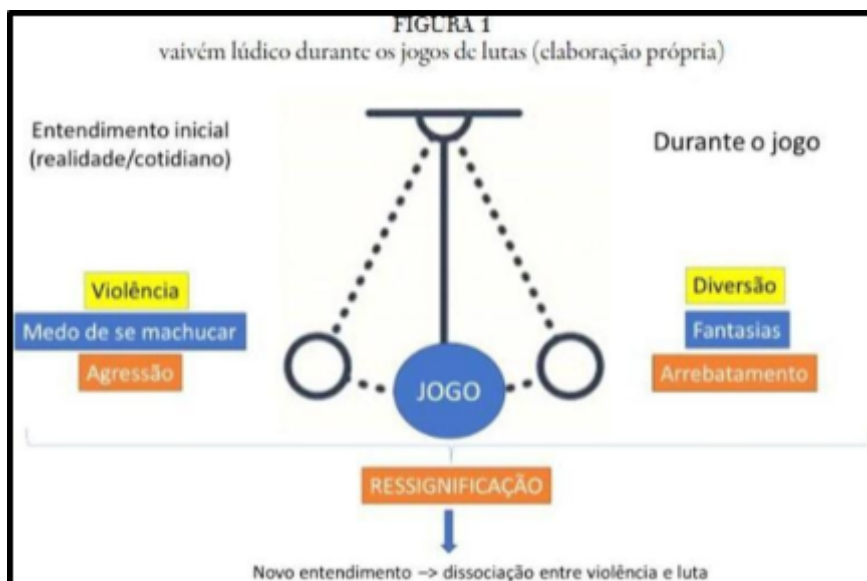
Freire (2002, p. 29) ao falar “Ora, se quando escapamos à realidade produzimos cultura, sem dúvida alguma essa cultura é sempre produzida na atividade lúdica”, nos leva a refletir sobre a capacidade criativa que envolve os sujeitos quando no momento de completa entrega ao estado de ludicidade alcançado ao jogar.

Em completo estado de liberdade, nossas percepções ficam aguçadas, produzimos arte, criamos sentidos, inventamos tecnologias, construímos sentimentos em forma de texto, nos expressamos de forma espontânea ao falar ou nos movimentar, criamos nossa própria cultura.

Livres para expressar-se, pensar possibilidades e ressignificar, criamos. E é nessa energia “a mais” (Freire, 2002) que reside nossa capacidade de produzir uma cultura lúdica a partir do jogo, possibilitando a entrada no universo da Luta para construir novas perspectivas sobre ela, desconstruindo o discurso de violência tão presente no imaginário social.

Assim, ao propor o jogo como ferramenta pedagógica para o ensino da Luta na escola, a partir da criação de um contexto lúdico, alegre e encorajador onde os educandos possam se expressar e construir novos saberes, a experiência descrita reconhece este como um espaço em potencial para ensinar.

Então, para demonstrar essas relações pensadas no estudo, o autor constroi uma imagem na qual faz uma analogia bastante interessante utilizando o movimento pendular para explicar a relação: realidade vivida - experiência do Jogo - ressignificação, tomando como referência o pensamento de Buytendijk (1974) intitulado “vaivém lúdico” como podemos visualizar na imagem a seguir:



FONTE: (SO *et al.*, 2020, p. 08).

Ao analisar a imagem acima, conseguimos observar que ao pendular entre as experiências, vividas ou apenas observadas pelos sujeitos em suas realidades sobre a Luta e em seguida realizar a imersão no universo do jogo, do divertimento, da vivência Lúdica a experiência torna-se potencialmente criativa aos participantes da experiência e mora justamente nesta “alternância de uma tensão e de um relaxamento, vividos com surpresa” (SO *et al.*, 2020).

Deste modo, o estudo revela neste pendular entre a realidade e o universo da fantasia, o jogo como este elemento impulsionador, construindo assim novos sentidos para o conhecimento Luta, ressignificando-a em cada movimento de ir e vir dos sujeitos, se apropriando ainda mais dos conhecimentos.

Assim, partindo da análise das experiências aqui discutidas e da contribuição do arcabouço teórico acerca de nosso objeto de pesquisa, apresentamos enquanto hipótese inicial, que o jogo poderá trazer contribuições significativas ao ser utilizado como ferramenta pedagógica para o ensino da Luta na Educação Física escolar. Tomando como cenário uma realidade pública, a pesquisa foi desenvolvida em uma escola municipal localizada no agreste Pernambucano, mais precisamente no município de Caruaru, lócus de atuação da pesquisadora, tendo como público-alvo uma turma de sexto ano do ensino fundamental II.

A escolha dos participantes da pesquisa foi realizada por observarmos as limitações com as quais os educandos iniciavam o fundamental II, no que concerne a compreensão de diversos conhecimentos e especificamente sobre a Luta, por não terem vivenciado de forma regular nas aulas de educação física nos anos iniciais,

mesmo tendo o direito garantido em toda a Educação Básica, como explicitado na Lei nº 9.394/96, prevista no Conselho Nacional de Educação (CNE).

Sendo assim e garantindo o acesso aos saberes sistematizados sobre a Luta desde o início, a partir do 6º ano, a presente investigação teve o propósito de identificar quais as primeiras aproximações dos estudantes acerca desse conhecimento, para podermos desenvolver pesquisa, tomando como ponto partida, a realidade apreendida pelos sujeitos.

Ao assegurar às demais gerações o acesso aos saberes historicamente construídos pela humanidade, estamos de fato cumprindo a função da educação escolar (Saviani, 2016) assim, ao pensarmos formas de facilitar o acesso dos educandos ao conhecimento elaborado, estamos também oferecendo ferramentas para refletirem sobre as problemáticas e possíveis soluções de seu contexto atual.

[...] A partir do acesso à cultura erudita que se torna possível compreender mais e melhor a sociabilidade na qual estamos inseridos, de forma a assumir, no âmbito subjetivo, o problema objetivo de transformação da realidade social a qual hoje põe em risco a própria existência da espécie humana; vale dizer, '[...] o dominado não se liberta se ele não vier a dominar aquilo que os dominantes dominam [...]' (SAVIANI, 2021 p.145).

Assim entendemos nesta pesquisa que o ato de ensinar, pressupõe um projeto de formação, munido de valores, formas e intencionalidade, a partir de uma concepção de sociedade, suas necessidades e anseios, desse modo, “A seleção, organização e sistematização lógica do saber escolar (logo da estruturação do currículo) deve se ligar à forma pela qual o ser humano produz seu modo de vida em um tempo histórico determinado” (SAVIANI, 2021, p.147).

Portanto, pensar a Luta enquanto fenômeno que atravessou momentos da história da humanidade, construindo fatos importantes em diversas civilizações e hoje ganha destaque por seus inúmeros usos e significados, é compreendê-la também, como conhecimento a ser apropriado, interpretado e ressignificado pelos sujeitos no espaço escolar.

Desse modo, este estudo, ao contribuir com estratégias para o ensino da Luta nas aulas de Educação Física, como também facilitar o trabalho pedagógico do professor neste processo, entende que está contribuindo com a função social da escola e da educação, ao garantir acesso ao conhecimento elaborado construído historicamente, de forma a facilitar que os sujeitos se apropriem desses saberes de forma crítica realizando uma melhor “leitura da realidade” (COLETIVO DE

AUTORES, 2012, p. 63).

Assim, compreendendo em nossa investigação que a Luta configura um dos elementos da cultura corporal, que por sua vez, representa “parte da totalidade da realidade social” (SAVIANI, 2021, p. 149), portanto, passível de interpretação e vivência em seus mais diversos aspectos, podendo tecer nexos e relações fundamentais para a formação dos sujeitos.

De acordo com Rufino; Darido (2015, p. 28) “Sem conhecer e compreender as lutas como um fenômeno plural e abrangente, o seu ensino continuará sendo negado aos alunos, mesmo com a presença dessas práticas em propostas curriculares em obras da área da Educação Física” portanto, tomando como base, alguns documentos que nortearão nossas ações, tais como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Currículo de Pernambuco, o Currículo Municipal de Pernambuco com seus organizadores curriculares e o Projeto Político pedagógico da escola, para construir uma unidade didática acerca da Luta, como veremos no decorrer da pesquisa.

#### **4.1 Uma unidade de ensino sobre a Luta: uma experiência com o 6º ano do ensino fundamental.**

A experiência no campo foi desenvolvida ao longo de nove encontros, os quais aconteceram nas segundas e terças-feiras do mês de novembro e dezembro de 2024, construindo assim, a unidade didática sobre luta, na qual utilizamos os jogos de oposição, como ferramenta para seu ensino. Deste modo, após as reuniões organizadas junto à equipe gestora e os responsáveis pelos estudantes, para assinatura dos termos de consentimento e devidos esclarecimentos, realizamos o primeiro encontro com os adolescentes.

Assim, dia 5 de novembro de 2024 realizamos a nossa primeira intervenção com os educandos, aulas 1 e 2, tendo como objetivo compreender como estes percebiam a luta e os seus elementos essenciais, realizamos uma roda de diálogo, acompanhada da projeção em slide acerca do conteúdo de aula, intitulada: conceito e características da luta, em seguida, realizamos a aplicação de um questionário de sondagem, como descrito em (APÊNDICE 3 ) para que pudéssemos verificar quais entendimentos tinham sobre o conhecimento proposto.

Soares (2003), ao constatar que “é estudando o cotidiano que se pode entender melhor as ações das pessoas que participam da escola e, assim, atingir a

realidade escolar, tendo como perspectiva a sua transformação” (p.41), nos reforça a importância de pensarmos métodos que considerem a realidade concreta dos sujeitos para podermos tecer relações mais efetivas ao elaborar o conhecimento luta no ambiente escolar e portanto, tornando mais significativo para a vida dos sujeitos.

Logo, perceber como os estudantes do sexto ano compreendiam o conhecimento sobre a luta e sua importância no meio social, dentro ou fora do ambiente escolar, tornou-se tarefa essencial para prosseguirmos com a investigação em campo, Soares (2003) ao afirmar que: [...] os professores precisam refletir durante a sua prática pedagógica, para o encaminhamento de alternativas pedagógicas, que, também, possibilitem um avanço no ensino da disciplina Educação Física na escola, aproximando-a da realidade dos alunos” (p.43).

Nos leva a pensar como os sujeitos pensam e vivenciam os saberes acerca da luta em sua realidade, assim, foi fundamental iniciarmos o processo da pesquisa realizando este exercício de sondagem, aplicado no primeiro encontro, para todos os indivíduos participantes da pesquisa na referida escola, estudantes do 6º ano (A) que tinham assinado devidamente os termos de consentimento e assentimento, totalizando em (18) indivíduos, porém, destes apenas (13) entregaram a documentação completa, ficando (5) não finalizados.

Assim, o questionário (APÊNDICE 3), consistia em (7) perguntas acerca do conhecimento luta, algumas objetivas, outras dissertativas, com o objetivo de fazer com que os sujeitos expressassem seus saberes de diversas formas, a partir de suas experiências vividas e percepções, então, para facilitar a análise dos dados colhidos com as respostas dos estudantes, elaboramos o quadro síntese abaixo:

Questões	Respostas:
<p><b>1) Para você, o que é luta?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Prática esportiva (5)</li> <li>● Prática (1)</li> <li>● Não souberam responder (2)</li> <li>● Diversão (2)</li> <li>● Cultura, artes marciais, defesa (3)</li> </ul>
<p><b>2) Você já praticou alguma luta? Qual?</b></p>	<p>SIM(6)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Capoeira, Karatê, Judô;</li> </ul> <p>NÃO(7)</p>

<b>3)Você acha important e praticar Luta? Porquê?</b>	SIM (10) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para se defender (5) / não souberam explicar (2) / exercício físico, aprendizagem e entretenimento (3);</li> </ul> NÃO <ul style="list-style-type: none"> <li>• (3) Causar lesões (1) / não explicou (1) / opção individual (1);</li> </ul>
---	---

<b>4)Existe diferença entre Luta e Briga? Quais?</b>	SIM (13) - Todos concordaram; <ul style="list-style-type: none"> <li>• Não souberam justificar (3);</li> <li>• Associaram a Luta à existência regras, local e roupas específicas, associada à proteção e ao profissionalismo;</li> <li>• Associaram a briga a falta de regras;</li> </ul>
<b>5)Você já estudou sobre a Luta em Educação Física?</b>	SIM (13) - Todos concordaram;
<b>6)Você conhece alguma Luta brasileira? Qual?</b>	SIM (11) Capoeira; NÃO (2)
<b>7)Você já assistiu Luta na TV ou na internet? O que aprendeu sobre ela?</b>	SIM (6) <ul style="list-style-type: none"> <li>• forma de entretenimento (1);</li> <li>• Não se deve usar o conhecimento da luta para brigar, só para se defender: (1)</li> <li>• gestos técnicos (defender, atacar e nocaute); (1)</li> </ul> não souberam responder (3) NÃO (7)

**Fonte:** autoria própria.

Assim, ao analisarmos as respostas objetivas dadas pelos estudantes no primeiro exercício da pesquisa, o questionário de sondagem (APÊNDICE 3), pudemos observar qual a visão de luta trazida pelos sujeitos, a partir de suas experiências reais, pois compreendemos que ao proporcionarmos na escola um ensino a partir da realidade concreta dos sujeitos, estamos possibilitando uma outra dimensão pedagógica Soares (2003, p. 41), na qual os sujeitos possam, refletir sobre sua visão de mundo, tendo parâmetros para confrontar com os novos saberes e assim, construir conhecimento com mais sentido e significado.

Ao serem questionados sobre seus entendimentos sobre luta percebemos

que a maior parte dos estudantes associaram primeiramente a uma prática esportiva, artes marciais, defesa pessoal, outros viam como um elemento da cultura e ainda outros como algo divertido, ao analisarmos “Quem já havia praticado alguma luta e qual”, compreendemos que as visões um pouco mais amplas sobre luta, foram reforçadas pela experiência prática dos sujeitos. “É não rejeitando sua cultura primeira que aguardamos o seu progresso em direção à satisfação da cultura elaborada” (MELO, 2003, p. 43).

Desse modo, observamos que grande parte dos estudantes, nunca haviam experimentado nenhuma modalidade e ao serem confrontados sobre: a importância de praticar a luta, quase em sua totalidade, responderam positivamente, associando sua prática à palavras como: defesa, entretenimento, exercício físico e aprendizagem, percebemos então, que mesmo os não praticantes, associaram a luta a uma prática benéfica, sendo para autodefesa ou como exercício físico para a saúde, alguns outros associaram à possibilidade de lesão ou ao gosto particular sobre as modalidades, revelando um certo receio em realizar essas atividades.

Assim, mesmo entendendo a luta como conhecimento que proporciona benefícios aos praticantes, observamos uma ideia de violência ainda persistente no imaginário popular, por acreditar que seu ensino nas aulas de Educação Física, terá o mesmo objetivo da luta de alto rendimento, portanto, competitiva (BREDA *et al.*, 2010).

Quando questionados sobre o que difere luta e a briga, em sua totalidade, os estudantes mostraram bastante coerência sobre a diferença, relacionando seu uso à existência de regras, local, vestimenta específica, profissionalismo e proteção pessoal, sendo a briga relacionada à agressão ao outro e ausência de regra, criando um entendimento essencial ao seu ensino.

Então, compreender as lutas como construção histórica e social da humanidade que ao longo do tempo, foram sendo inseridas como conhecimento da cultura corporal e sendo assim, constituindo o currículo escolar a partir da disciplina Educação Física. Santos; Brandão (2019, p. 02), nos traz a responsabilidade de tecer novos saberes na escola, desconstruindo equívocos e criando novas formas de ensiná-la.

Ao analisarmos as respostas das perguntas que questionavam sobre as experiências dos alunos com a luta nas aulas de Educação Física, observamos que todos os estudantes haviam tido a experiência com estes saberes anteriormente, contribuindo para uma melhor assimilação do conhecimento no 6º ano, onde

estudam sobre lutas brasileiras.

Deste modo, ao externar sobre as modalidades conhecidas, os estudantes pesquisados citaram a Capoeira como exemplo de experiência, identificando-a enquanto luta brasileira, ressaltando suas características, fundamentos e conseqüentemente sua importância cultural, revelando suas vivências no cotidiano, seja em projetos sociais na comunidade ou nas aulas de escola física escolar.

Finalizamos o questionário, quando perguntado aos estudantes acerca do que já haviam visualizado sobre a luta nos veículos de comunicação e o que compreendiam sobre ela, percebemos então que 50% dos estudantes pesquisados, haviam de algum modo, tido essa experiência visual da luta e ao relatarem as aprendizagens, citaram como uma forma de entreter, identificaram gestos técnicos, reconhecendo-a como possibilidade de autodefesa e não como forma de agressão.

Assim, ao considerarmos a bagagem trazida pelos estudantes acerca do saber proposto, estamos contribuindo com a elaboração de saberes muito mais significativos, pois, ao partirmos da realidade concreta dos estudantes pesquisados, em suas diversas dimensões, compreendemos de forma mais acurada a percepção dos estudantes, possibilitando-os, tecer outras conexões possíveis acerca da luta. portanto, ao entendermos a importância da cultura elaborada em negar a cultura dos estudantes, podemos progredir em direção a construção de saberes que impactem positivamente suas realidades (TAVARES, 2003, p. 43).

Portanto, ao analisarmos o exercício proposto, vimos que os estudantes percebiam a luta como uma prática benéfica à saúde, presente em nosso cotidiano em diversos espaços, seja dentro ou fora da escola, com contribuições tanto do ponto de vista cultural quanto social, porém, ainda vivenciavam muitas restrições na perspectiva prática e conceitual, ocasionando bastante receio sobre sua vivência.

Assim, concordamos com Pereira *et al.* (2017) ao entender que precisamos propor seu ensino, a partir de situações-problema, permitindo experiências motoras e cognitivas aos estudantes, sistematizando saberes coerentes com uma prática pedagógica autêntica e eficaz, desse modo, o presente estudo, ao sugerir o Jogo como estratégia pedagógica para o ensino da luta, acredita que seu potencial lúdico é uma poderosa ferramenta para uma aprendizagem mais prazerosa e significativa.

De acordo com Melo (2003) “Na cultura elaborada, de que precisa a escola, quanto mais ele sentir a riqueza da existência e do mundo, mais profundamente o apreende”. (p. 43), dessa forma, o presente estudo entende como fundamental construir estratégias que permitam aos estudantes, aprender sobre a luta a partir de

experiências alegres, criativas e comunicativas com os jogos de oposição. Ao pensar em estratégias para inserir o conteúdo de lutas na escola, os jogos de oposição aparecem como uma boa alternativa. Com características lúdicas, que mantêm os valores e as regras dos esportes de combate, como o confronto entre duplas ou grupos onde seus participantes possuem a intenção de vencer [...] (AZEVEDO *et al.*, 2025, p. 05).

Dessa forma, temos o entendimento de que desde o primeiro contato com os estudantes envolvidos na pesquisa, foi fundamental utilizar pequenos jogos e experiências que gerassem um estímulo lúdico nas aulas, começando pela própria postura da professora/pesquisadora ao abordar a luta, já que “o jogo não é necessariamente Lúdico” FREIRE (2023, p. 13), porém, quando bem elaborado, pode provocar essa sensação prazerosa ao praticante.

Desta maneira, optamos por construir uma aula na qual pudéssemos interagir de forma dinâmica e interativa com o material sistematizado, assim, ao preparar a apresentação expositiva, a professora/pesquisadora inicia com o seguinte questionamento: “Afim, o que é luta?” com o objetivo de estimular os estudantes a refletirem sobre suas vivências e conceitos, em seguida, colocou um quadro projetado na lousa, no qual os alunos puderam interagir, escrevendo com canetas coloridas sobre o seu entendimento acerca da luta (APÊNDICE 6).

Neste momento, motivados pela dinâmica diferente em sala, pela interação com seus pares e possibilidade de externar seus saberes, os estudantes começaram a citar e escrever na lousa, palavras como: “Esporte, Autodefesa, Prática, Educação Física, Cultura e Artes Marciais”, revelando conhecimentos importantes para o entendimento inicial sobre a luta como uma prática sistematizada, e portanto, diferente de briga. Em seguida, utilizando animações que representavam o cotidiano, no contexto da luta e da briga, a professora contextualizando luta e briga”.

“Olá pessoal, Boa tarde! Nosso assunto será sobre Luta nesta unidade! para vocês o que é a Luta?” (Professora)

“Ah professora, luta é para a gente se defender!” (Estudante 1)

“A luta é um esporte, professora!” (Estudante 1)

“Luta e Briga tem diferença, gente?” (Estudante 1)

“Faz parte da nossa cultura, professora!” (Estudante

3) “Está na Educação Física também!” (Estudante 4)

Ao entendermos a escola como esse espaço de discussão e reflexão que leva o estudante a refletir criticamente sua realidade (RUFINO; DARIDO, 2015, p. 57), é fundamental que possamos criar forma de pensar a luta como um conhecimento organicamente presente na sociedade e na vida de cada um.

Observamos que os estudantes começaram a interagir, responder e se movimentar em direção a lousa, onde estavam projetados dois espaço, o primeiro pedia palavras relacionadas a luta, o segundo sobre a briga e assim foram preenchendo com palavras que julgavam mais adequadas e de forma bastante interativa foram conversando entre si, visivelmente animados com a possibilidade de escrever na lousa, organizaram da seguinte forma os espaços: “Regras, cultura, lugar, farda, proteção, no espaço”, sinalizando a luta e “Confusão, sem regra, só bater, sem proteção, barraco por causa de namorados, briga não é luta” sinalizando a briga.

Melo (2003) embasado pelo pensamento de Snyders (1988), nos revela que em busca de uma escola alegre, é condição essencial o professor assistir o estudante no processo de apropriação da cultura, permitindo-lhes “ousar o difícil e também propiciar-lhes elaborar, explicitar e elucidar seus próprios valores, para com isto, realizar saltos qualitativos” (p. 42)

Assim, ao utilizar elementos representativos da realidade vivida cotidianamente pelos sujeitos para ilustrar a aula, associada a uma forma respeitosa de acolher as diversas falas, mediante uma postura lúdica por parte da professora/pesquisadora tratar a temática, foram ações que impactaram de forma positiva na condução do processo, revelando um maior encorajamento dos estudantes ao expor a sua opinião sobre o conhecimento tratado.

Luckesi (2023) nos revela a importância de refletir sobre a ludicidade como um termo usualmente, no senso comum, associado de maneira ampla à tudo que cause divertimento, tal como: viagens, brincadeiras, formas de entretenimento, jogos e brincadeiras, porém, todas essas atividades podem ser “não lúdicas”, pois, a ludicidade está associada ao sentimento e estado de ânimo dos participantes envolvidos (p.12).

Assim, na referida pesquisa, entendemos o jogo como uma importante ferramenta para impulsionar uma postura lúdica que facilite a apropriação da luta enquanto um conhecimento sistematizado nas aulas de educação física. “Ao lidar com o conteúdo lutas e artes marciais deve-se aprender gestos, conceitos, história, rituais, tradições [...] joga-se a luta, pois têm-se conhecimentos eruditos e sistematizados sobre o tema” (CAZETTO, 2008, p. 04).

Desse modo, observando que ao proporcionar um espaço de aula no qual, os sujeitos pudessem externar, sobre suas experiências com a luta, tentando envolvê-los em uma atmosfera lúdica, com estímulo à criatividade, o raciocínio e diálogo entre os sujeitos, o ambiente começou a se tornar mais interativo, o processo de escuta entre os sujeitos, ainda mais evidente e tolerante, criando um ambiente ainda mais propício à novas aprendizagens, reveladas nas falas dos estudantes ao longo dos encontros.

Olivier (2000) e Campos (2014) nos lembram que apesar de serem confundidas como sinônimas, existe uma grande diferença entre luta, briga e violência, sendo a primeira uma prática esportiva e orientada por regras, a segunda por sua vez, gerada por desentendimentos, com ações impensadas entre os sujeitos e a terceira, como um fator presente na sociedade, nas mais diversas situações, como resposta a ação de outrem ou a um momento de irritabilidade.

Portanto, compreendendo que a violência pode estar presente nas mais diversas relações sociais, inclusive na escola, sendo um espaço, por natureza, conflituoso, com sujeitos em processo de formação, lidar com a luta enquanto conhecimento é proporcionar uma experiência desafiadora, na qual, antes de qualquer técnica ou regra, torna-se fundamental compreendê-la enquanto fenômeno construído socialmente.

O papel da Educação Física não pode ser simplesmente ensinar movimentos ou situações táticas” (CAZETTO, 2008, p. 04), é preciso então, extrapolar as questões puramente técnicas e fazer com que os sujeitos reflitam seus sentidos e simbolismos para a vida corrente, portanto, no decorrer da experiência de campo, após alinharmos inicialmente a diferença entre luta e briga, seguimos com o objetivo de compreender um pouco mais sobre o conceito da luta e suas características principais.

A luta pode ser entendida como um combate corpo a corpo entre duas pessoas. É uma disputa em que os oponentes devem ser subjugados mediante técnicas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço na combinação de ações de ataque e defesa (BRASIL, 1998, p.70).

Desta forma, tendo a percepção da luta enquanto esse elemento que tem espaço, tempo e regra para acontecer, portanto, há movimentos específicos, passíveis de experimentação, leitura e interpretação, os estudantes começaram a dialogar entre si sobre as possibilidades de prática e motivados para a experiência, começaram a questionar à professora/pesquisadora sobre: “Quais lutas iriam colocar em prática no decorrer da unidade didática?”

“Professora, a gente vai aprender a lutar o quê?” (Estudante 4)  
“Nós vamos conhecer várias formas de luta, mas vamos aprender sobre o Huka- Huka, uma luta brasileira!”  
(Professora)

“Que legal, uhuu,mas não conheço essa luta professora!” (Estudante 5)

Assim, visando estimular os educandos às próximas descobertas, utilizando recursos possíveis e disponíveis para a aula, a professora começou a organizar os espaços, sala e auditório, em formato de uma pequena arena circular, onde as orientações iam sendo dadas e as dinâmicas começavam a acontecer, possibilitando uma maior movimentação corporal, interação e diálogo entre os sujeitos do processo. Desse modo, na aula seguinte, com o objetivo de identificar a categoria de luta,

lutas brasileiras, tomando como referência, os orientadores curriculares do município de Caruaru (ANEXO 5), a partir da classificação de curta, média e longa distância na luta, sugerida por Gomes *et al.* (2010), para isso, durante a explicação, a professora, buscando momentos de resgate e reflexão sobre os conceitos trabalhados na aula anterior, colocava sessões interativas no material expositivo, intituladas: “O que nós aprendemos sobre as lutas na última aula? Vamos revisar?” por entender que nesta etapa do desenvolvimento dos sujeitos é preciso estimular o pensamento crítico e autônomo.

De acordo com Caruaru (2024): “É importante fortalecer a autonomia desses adolescentes, oferecendo-lhes condições e ferramentas para acessar e interagir

criticamente com diferentes conhecimentos e fontes de informação” (p. 86), portanto, compreendemos a importância de criar um ambiente no qual os estudantes se sentissem acolhidos para externar as ideias construídas ao longo dos encontros, estimulando novas aprendizagens.

“O que foi que a gente viu na diferença entre luta e briga?”  
(Professora)

“Luta é sobre educação!” (Estudante 7)

“Tipos de luta!” (Estudante 4)

“A gente viu os tipos de luta?”(Professora) “Siiiiim!”(Estudante 2)  
2) “Que na briga é pelo motivo errado!” (Estudante 2)

“Na Luta existe regra, se não tem regra?”(Professora)

“ Não é luta!” (Estudante 2)

“Nesse momento vamos pensar um pouquinho sobre o que a gente viu e a gente vai aprender a classificar a luta!” (Professora)

“Professora! Como é o nome dessa luta do quadro?” (Estudante 5)

“Essa luta é chamada greco-romana! ela é uma luta de agarre! E você precisa derrubar o oponente! Olha! Existem três formas da gente organizar a luta: lutas de curta distância! Eu gostaria de duas pessoas para me ajudar aqui, pode ser?” (Professora)

“Alunos: Eu! Eu! Eu! Eu! ( 4 alunos levantam-se bem animados para fazer o exemplo” (Estudantes)

“Um de frente para o outro por favor! Luta de curta distância então a gente precisa estar perto bastante perto para poder controlar a situação e pontuar no colega! Vocês podem me dar um exemplo?”  
(Professora)

“Jiu-Jitsu professora!” (Estudante 5)

À medida que aconteciam os encontros semanais, começamos a observar que as posturas, a princípio mais tímidas e introvertidas, começavam a dar espaço a ações mais espontâneas e divertidas, conforme iam compartilhando os saberes aprendendo e vivenciando pequenas dinâmicas corporais utilizando a ideia da oposição, presente na luta, com seus pares. Nesta fase da vida, os estudantes estão na transição entre a infância e a adolescência, portanto, marcada por profundas transformações, do ponto de vista biológico, psicológico, social e emocional (CARUARU, 2024).

“Agora que sabemos a diferença entre as lutas de curta, média e longa distância, vamos brincar de esgrima! Presta atenção, é uma brincadeira bem simples, vocês vão pegar esta folha e vão enrolar de maneira bem justa para a gente fazer um caninho formando a ideia de uma espada! quem quiser, não é obrigado ok!? façam duplas! (Professora)

“Vamos agora?” (Estudante 5)

“Vamos sim! Agora!” (Professora)

“Êeeee! (O aluno se levanta animado batendo palmas!)” (Estudante 5)

Sendo assim, ainda mais intensos, nas brincadeiras, posicionamentos e conflitos, eles interagiam sempre com muita personalidade, uns mais tímidos outros mais extravagantes, começaram a se escutar nas diferenças, com um pouco mais de tolerância e identificar as aproximações, como demonstrado nas falas de alguns estudantes ao longo das aulas. Ao serem questionados sobre as aprendizagens da aula anterior, respondem:

“Luta é sobre Educação, briga é pelo motivo errado sempre, na luta tem juiz que penaliza quando tem falta” (Estudante 1)

Assim, observamos que os educandos começaram a interagir entre eles, com falas e gestos, como também com as animações contidas no material em slide, e a fala da professora, questionando quais lutas estavam sendo representadas, identificando-as a partir da categoria distância.

Assim, ao diferenciarem a categorização proposta por Gomes *et al.* (2010), na qual, as lutas de curta distância caracterizam-se por uma maior proximidade entre os oponentes, a de média, precisa de um pouco mais de espaço para analisar a melhor possibilidade de ataque e defesa e a de longa distância, associada ao uso do implemento para marcar ponto, os estudantes começaram a exemplificar cada uma das classificações.

“ Ganhei! ganhei!” (Estudante 12)

“Ai professora! acertou na minha orelha!” (Estudante 8)

“Peça desculpa, essa não era a regra!” (Professora)

“Desculpa!” ((Estudante 12)

“Tá bem! vamos voltar a lutar!” (Estudante 8)

“Agora vocês vão trocar as duplas, vou contar até três! 1,2,3! unindo as espadas, cumprimenta o colega! Agora serão 10 pontos para finalizar, certo? Lembra que não pode acertar a orelha do colega! Preparou! Valendo!” (Professora)

“Parou! Muito bom pessoal, Olha agora vamos dar um tchau ali para nossa aula!” (Professora)

“Tchau! Tchau! Tchau! Tchau!” (Estudantes) “E hoje a luta foi o quê?” (Professora)

“Esgrimaaaaa! (Neste momento, vários alunos, quiseram aparecer na câmera e interagir, gritando a modalidade!) (Estudantes)

“Ela é a melhor aula, viu!?” (Estudante 7)

Neste momento, com o propósito de avançar com a elaboração do conhecimento, a professora/pesquisadora optou por contextualizar a aula, convidando-os, a experimentar alguns Jogos de Oposição, os quais, no presente estudo, serão compreendidos como: “atividades que propõem o confronto entre duplas ou grupos por meio da imposição física e do uso de táticas, orientadas por regras pré-definidas” (AZEVEDO *et al.*, 2025 p.13).

Neste ponto da intervenção, com os estudantes trazendo na bagagem os saberes iniciais acerca da luta, momento em que conseguem perceber a aproximação e o contato físico como característica elementar para sua prática e não como desrespeito, a professora convidou os educandos a uma prática de esgrima, luta de longa distância, assim, iniciamos um momento prático bastante dinâmico e animado.

Neste momento, tomados por uma atmosfera de alegria e brincadeiras entre eles, realizavam gestos que lembravam a modalidade citada pela professora como sugestão de jogo, assim, iniciaram a intervenção com a construção das próprias espadas, utilizando papel e cola branca como material alternativo, teceram seus implementos, sendo orientados pela professora em todo o processo, como demonstrado nas falas anteriores.

À medida que iam finalizando suas esgrimas, em momento de perceptível euforia, os estudantes começavam a imitar pequenos gestos da modalidade, interagindo entre si, a partir de movimentos simples que conheciam sobre ela, criando um ambiente de animação e risadas, onde começaram a trocar informações acerca do conhecimento aprendido até então.

Ao iniciar a prática proposta, os alunos iam construindo as posturas na esgrima a partir das animações da lousa, da orientação da professora, e dos saberes já acumulados sobre esta modalidade, criando possibilidades de aproximação e distanciamento, foram compreendendo o sentido da distância maior, para o manuseio do implemento.

“Para ser de longa distância é preciso ter a presença do implemento, ou seja, espada, bastão, se a gente tiver muito perto, como é que eles vão manusear a espada?” (Professora)

“Aí vai bater no colega!” (Estudante 3)

“Muito bem, atenção! As duplas permanecem uma em frente a outra, faz uma pose de lutadores de esgrima para podermos tirar uma foto! Bora! Um de frente para o outro, distância de um braço estendido!” (Professora)

“Uhuuu! (gritaram em coro animados com o jogo)” ((Estudantes)

Percebemos então que a experiência com o jogo de oposição tematizando a esgrima, começou a gerar um ambiente de sorrisos constantes e empolgação entre os estudantes e ao passo que a professora ia ajustando as regras, a motivação para alcançar a nova meta ia surgindo com os desafios.

A alegria e as risadas foram tomando conta da sala, à medida que conseguiam interagir e comemoravam as pequenas vitórias sobre os desafios propostos, contagiando e motivando os colegas não-participantes à experimentação, neste momento, começaram a identificar e lembrar regras e movimentos, aprendidos em aula, quando na aula expositiva.

“Na aula passada nós fizemos uma aula de quê?” (Professora)

“De esgrima!” (Estudante 3)

“E essa luta é de média ou longa distância?” (Professora)

“Looonga! (o estudante levanta-se e começa a mostrar os movimentos realizados, tirando risadas dos demais pela descontração!” (Estudante 2)

“Curta distância, professora!” (Estudante 5)

“Na esgrima, eu preciso estar agarrado?” (Professora)

“Nãaa! ( Responderam os estudantes, em coro)” (Estudantes)

“Porque é longa distância?” (Professora)

“Porque usa espada! (neste momento os estudantes realizavam pequenas evoluções em forma de brincadeira entre eles)”  
(Estudantes)

“Próxima semana iremos lutar, e o nome da nossa luta é um pouquinho diferente, Huka - Huka, é uma luta de curta distância porque tem agarre, precisa estar muito perto!” (Professora).

Assim, podemos dizer que o jogo gerou uma atmosfera lúdica no ambiente da sala de aula, conseguindo alegrar visivelmente, tanto os participantes quanto os não- participantes, facilitando a interação, a comunicação e a melhor assimilação dos conhecimentos estudados.

A sensação de ludicidade, por sua vez, é *uma experiência interna* de quem a vivencia. Desse modo, uma atividade, em si mesma, não é lúdica, nem não-lúdica, pode ser, ou não, a depender do estado de ânimo gerado em quem está participando dela (LUCKESI, 2023, p. 14).

Sendo assim, não podemos afirmar que a experiência foi um momento lúdico, de fato, para os sujeitos, pois se trata de uma vivência pessoal, onde cada indivíduo traz em sua bagagem vivências sensíveis que impactam neste sentir lúdico, mas ao utilizar o jogo como uma ferramenta impulsionadora dessa sensação, observamos a geração de um ambiente mais alegre e encorajador, no qual, os estudantes começaram a querer participar e falar sobre o momento vivido.

Desse modo, ao proporcionar uma vivência a partir do jogo, o professor precisa compreendê-lo apenas como uma possibilidade de estimular a ludicidade e não como algo concreto, pois, mesmo intitulando uma atividade como lúdica, poderá não ser para o indivíduo praticante, por se tratar de uma experiência individual dos sujeitos e sendo assim, é preciso ser vivida, sentida. Melo (2003) nos reforça que “deve-se modificar situações nas disciplinas escolares de maneira que todos as vivenciem com satisfação e progridam em direção à liberdade” (p. 43).

“O huka huka é uma luta que preciso agarrar, só que eles fazem num grande espaço de terra, então é diferente você cair no chão de cimento e na terra!” (Professora)

“A gente vai fazer isso, professora?” (Estudante 5)

“Vamos sim, só não vai poder jogar o colega no chão, porque a gente

precisa pensar no nosso cuidado, e aqui o chão é bastante duro, lembra que eles fazem na terra!” (Professora)

“Uhu! Vamos, vamos! Pega o material! (neste momento os estudantes começaram a se animar, já combinando quem iria lutar com quem, empolgados com a experiência) (Estudantes)

“Ela é a melhor professora do mundoooo! (falaram em risadas e coros)” (Estudantes)

“O papel profissional do professor não pode também se centrar apenas em um único método, é necessário ir para além do jogo, além de ensinar movimentos” (CAZETTO, 2008, p. 04). Porém, ao trazer o jogo como estratégia pedagógica para o ensino da luta, a professora/pesquisadora entende que este se apresenta como uma excelente ferramenta para facilitar o processo de aprendizagem deste conhecimento, revelando-se na experiência, entre falas e gestos dos estudantes, como um elemento motivador.

Assim, no decorrer da prática, os educandos foram realizando constatações importantes mediante o desenvolvimento do jogo sugerido, a partir da orientação da professora.

“Então, para ser de longa distância é preciso ter a presença do implemento, ou seja, se a gente tiver muito perto, como faremos para manusear a espada?” (Professora)

“Aí vai bater no colega, tem que estar distante” (Estudante 7)

Percebemos então que a curiosidade própria da infância ficou mais evidente a partir das experiências com os jogos, fazendo surgir questionamentos acerca da modalidade, suas regras, usos e possibilidades, munidos de bastante empolgação alegria na execução das atividades:

“Ganhei! ganhei! Ai professora! acertou na minha orelha!”(Estudante

3) “Peça desculpa, isso não faz parte da regra!” (Professora)

“Desculpa! Foi sem querer! Vamos voltar a lutar!” (Estudante 2)

Ao observarmos os estudantes em suas pequenas evoluções, percebemos que vivenciar os elementos da luta dentro da proposta de jogo de oposição, trouxe evoluções visíveis, tais como: espontaneidade nas ações, mais confiança na

execução dos desafios propostos, o maior cuidado consigo e com o colega de atividade, reforçando sempre a importância da segurança no momento da disputa, estimulando uma cultura de não-violência. “Os jogos de oposição, através do brincar, são capazes de auxiliar na introdução do ensino das lutas nas escolas e ainda proporcionar ganhos em diversos âmbitos para a criança” (AZEVEDO *et al.*, 2025, p. 14).

Assim, seguindo a unidade didática, o encontro seguinte, teve por objetivo: compreender o contexto das lutas brasileiras, origem e significado, a partir da experiência com a luta Huka-Huka, modalidade de agarre, portanto, de curta distância, caracteriza-se por uma luta ritualística, dos povos originários do Alto Xingu (APÊNDICE 7).

Neste momento da intervenção em campo, onde os estudantes estavam aparentemente muito mais entrosados, elaborando suas próprias evoluções nas disputas, referenciando elementos aprendidos, começamos então, o estudo sobre a luta brasileira, trazendo como experiência a ser vivida a luta HUKA-HUKA, sendo assim, trouxemos um resgate dos elementos trabalhados na aula anterior.

“E sobre a aula de ontem, o que a gente lembra?” (Professora)  
“Luta de curta distância, média distância, e longa distância!, a esgrima que brincamos é de longa distância!” (Estudante 4)

“Me deem um exemplo de luta de curta distância? (Professora)

“Jiu-jitsu Professora!” (Estudante 4)

Fica evidenciado na fala dos estudantes, que houve uma melhor assimilação dos elementos da luta ao realizarem as vivências práticas mediante o jogo de oposição sobre a esgrima, reforçando ainda mais o conhecimento aprendido, assim, dando continuidade ao processo, iniciamos mais uma aula, com um resgate da contribuição dos povos indígenas para a construção da nossa sociedade.

Com o objetivo de compreender a construção e origem do HUKA-HUKA, dentro do contexto das lutas brasileiras, a ideia se desenvolveu a partir do entendimento dessa modalidade como parte integrante do Ritual Quarup, cerimônia de muito respeito e prestígio dos povos originários do Alto Xingu em homenagem aos seus mortos, portanto ela trazia simbolismos importantes para os seus praticantes.

Assim, ao olhar as imagens trazidas pela professora sobre esta luta, os educandos começaram a ficar curiosos acerca do colorido das cenas, das vestimentas utilizadas pelos povos, da postura na luta, questionando seus sentidos e significados, neste momento a professora começou a trazer elementos fundamentais para o seu entendimento tais como: o significado das pinturas corporais para os lutadores.

Assim, ao entenderem que a luta se tratava de um momento de muito respeito e cuidado uns com os outros, no qual as pinturas representavam simbolicamente a força ancestral e os animais representados em cada uma delas, trazendo para o momento do confronto esses símbolos e significados, os estudantes começaram a entender a importância da relação respeitosa e sustentável para com a natureza realizando conexões com a nossa realidade.

Assim, a aula se desenvolveu trazendo os estudantes a refletirem sobre a importância de nossa cultura, compreendendo as lutas brasileiras e em específico o Huka-Huka, como parte integrante na nossa bagagem cultural e portanto passível de leitura e interpretação.

“Vocês já viram que algumas tribos produzem pinturas no seu próprio corpo?” (Professora)

“É sobre a cultura né,tia” (Estudante 2)

A aula então se desenvolveu com muita animação ou por parte dos alunos ao saberem que iríamos fazer na prática do que estávamos aprendendo na teoria, a luta Huka-Huka, assim visualmente animados com a possibilidade, continuamos a explanação teórica finalizando a aula com as regras que iríamos realizar na prática da luta no dia seguinte.

“O huka huka é uma luta de agarre, só que eles fazem num grande espaço de terra, não é cimento, por quê?” (Professora)

“É preciso ter cuidado senão machuca, na areia é mais fofinho para derrubar! (Estudante 1)

Seguimos a sequência proposta, a qual teve por objetivo experimentar a luta Huka-Huka a partir da vivência dos jogos de oposição, assim, aula teve início com todos organizados no centro da sala, como uma arena circular, em seguida a professora desenhou uma linha do tempo no quadro branco com ajuda de um piloto e

algumas imagens contendo as cinco regras e orientações construídas sobre o que havíamos estudado, na unidade, com o intuito de revisar os conhecimentos acumulados.

Os estudantes tiveram um tempo estabelecido para refletir coletivamente sobre a ordem dos acontecimentos e colar as imagens em ordem cronológica a partir do que foram lembrando, criando um ambiente de pesquisa coletiva, no qual, foram dialogando com seus pares acerca dos gestos técnicos aprendidos, as regras estabelecidas para o processo e acontecimento históricos mencionados em aula, formando assim uma linha do tempo. “O conhecimento é a matéria prima do professor, seja qual for sua natureza, não se restringindo a questões metodológicas, mas também importante na especificidade dos conteúdos” (CAZETTO, 2008, p. 04).

Neste momento, bastante animados para a prática, tentando se concentrar na orientação da professora, os alunos começaram a visualizar a linha cronológica construída por eles no quadro e começaram a realizar pequenas evoluções entre eles com movimentos de ataque, defesa e brincadeiras com agarre.

Assim, a aula se desenvolveu, a partir de 5 regras, a regra 1era a orientação para estarem em duplas, a regra 2 cada um escolhia um animal para representar sua força no momento da luta, a regra 3 era a ação de cumprimentar o seu oponente sempre no começo da luta e ao final para agradecer pelo conhecimento compartilhado, a regra 4 foi lembrar sempre que a luta é uma prova de habilidade e não uma demonstração de violência, por último, a regra 5 representou as formas que podiam pontuar, realizando um toque na parte de trás do joelho.

A ideia foi construir junto com os estudantes, a partir dos jogos de oposição, cada etapa do processo, as posturas necessárias, os gestos técnicos, as regras que iriam orientar o processo, para que pudessem compreender os sentidos de cada ação, organizando os saberes.

“Pessoal, fiquem de frente para sua dupla! Não pode derrubar ninguém! A gente vai cumprimentar o colega de forma respeitosa, pode apertar a mão, fazer reverência, dar um abraço! Atenção! A primeira rodada só valerá qual regra para marcar ponto? (Professora)

“A do Joelho! Ô tia, se eu segurar os dois joelhos e suspender, valerá dois pontos?” (Estudante 5)

Assim, começamos a observar que na medida em que os estudantes

vivenciaram os jogos, a partir da regra estabelecida, iam criando e refletindo outras possibilidades de ação para vencer, ao passo das orientações.

“Muito bem, quem pontuou? (Professora)

“Eu ,eu, eu, eu ,eu!” (EM CORO) (Estudantes)

Neste momento algumas duplas se aproximaram, de maneira animada querendo começar o combate, enquanto isso a professora controlava a situação explicando que todos teriam a oportunidade de lutar se tivessem um pouco de calma para organizarmos da melhor forma, assim, a aula foi sendo construída, mediante a experimentação de pequenos jogos de oposição, utilizando ações de ataque, defesa e controle, toque e suspensão.

O Jogo tem por base a imaginação da realidade vivida, manipulando-a em um dado espaço e tempo HUIZINGA (2019, p. 05) Neste ponto, ao passo que os jogos iam acontecendo, questões de comportamento e valores iam naturalmente surgindo, as quais eram resolvidas a partir do diálogo e reflexão.

“Oh tia e se a minha colega for gorda, como suspender?” (Estudante 6)

“Se ela for maior que você? (Professora)

“Não, tia, gorda mesmo! (falando em tom irônico) (Estudante 6)

“Por isso que na luta a gente organiza por categoria, cada categoria tem um peso correspondente, com um biotipo parecido! Lembre que nós temos corpos diferentes” (Professora)

“Ah, entendi!” (Estudante 6)

Durante a vivência dos jogos foi possível identificar uma postura de espontaneidade por parte dos estudantes quanto à forma de expressar suas ideias, externar o sentimento de alegria ou frustrações ao conseguirem executar os desafios propostos, rompendo com a ideia de violência sobre a luta, ao passo que compreendiam suas peculiaridades enquanto conhecimento, dessa forma, observamos que:

[...] Os jogos de oposição entram como forte aliado para iniciar o ensino das lutas para as crianças. O jogo é capaz de promover a interação entre os alunos e o meio onde ele está inserido, tornando-se importante para a formação de cada indivíduo ao contribuir para um

indivíduo mais autônomo e que sabe lidar com suas frustrações, no caso dos jogos de oposição, pode-se criar indivíduos que conseguem expressar elas, dentro das regras e condições pré-estabelecidas, seus ímpetos e liberar agressividade (AZEVEDO *et al.*, 2025, p.14).

Desse modo, seguimos para a aula seguinte com o objetivo de construir um mosaico de imagens e conhecimentos sobre o Huka-Huka, assim, iniciamos com professora e alunos dispostos no centro da sala em formato de círculo, com papeis, canetas coloridas e lápis grafite, dispostos no centro do círculo para que pudessem construir seus desenhos e revisar o conhecimento estudado.

A professora neste momento, com o intuito de deixar a turma o mais confortável possível e criar um ambiente acolhedor e divertido, no qual, pudessem falar sobre suas experiências com os jogos de oposição, pediu para que os alunos ficassem dispostos em formato circular, visualizando uns aos outros e os materiais dispostos ao centro para serem compartilhados.

A aula então tinha como objetivo, construir um painel coletivo (APÊNDICE 8 ), colorido e informativo, contendo os conhecimentos sobre a modalidade de luta brasileira estudada na unidade didática, o Huka-Huka, no qual os estudantes pudessem compartilhar e revisar os conteúdos abordados ao longo dos encontros, na prática ou na teoria, assim, de maneira que todos pudessem dialogar e se escutar, cada um ao seu modo e a partir da percepção e experiências corporais, foram criando a imagem que tinha capturado sobre a vivência.

“Oh tia, a gente pode fazer texto? A gente pode pegar o exemplo dessa imagem da linha do tempo?” (Estudante 8)

“Pode sim, só não pode pegar a folha, pois os outros colegas também precisam ver!” (Professora)

“Eu vou desenhar uma pantera, ou um gato! (Estudante 7)

“Pode ser! Agora também, precisa ter relação com o que nós aprendemos da luta, depois vocês vão explicar qual o sentido do desenho de vocês! (Professora)

“Um leão, tia, um leão! Pode ser também?” (Estudante 8)

“Eu vou desenhar o Godzilla!” (falou o estudante em tom de empolgação e risos) (Estudante 2)

“Oh minha gente Godzilla não existe não! (falou a estudante em tom de crítica) (Estudante 3)

“Existe sim, tem macaco! (falou a estudante aos risos) (Estudante 2)

“Oh tia, pode desenhar um calango!? já sei eu vou desenhar a água, pode tia? (Estudante 1)

“Oh tia, eu vou fazer um papagaio é interessante? ou uma galinha!” (falou o estudante em tom curioso e empolgado) (Estudante 9)

“Olha é interessante sim, usem a imaginação o que importa é vocês serem criativos e usarem como referência a fauna Brasileira” (Professora)

“Estou desenhando uma capivara, tia!”(falou animada) (Estudante 10)

Ao observar a interação dos estudantes neste momento, seus gestos e expressões, suas falas ao dialogarem sobre as ideias, risadas ao contemplarem o próprio processo criativo, admiração ao perceberem os desenhos dos colegas, uns com mais habilidades para o desenho, outros nem tanto, mas todos animados para se sentir como parte integrante da produção coletiva. Naquele momento, tão importante quanto o conhecimento a ser produzido sobre a luta, era também a forma como estavam se sentindo diante de tal tarefa. “[...] é de fundamental importância, a relação entre o progresso que se deseja do aluno e o progresso desejado pelo aluno, suas pesquisas e suas alegrias” (MELO, 2003, p. 43).

Durante toda a aula, a partir de algumas imagens de inspiração sobre a luta Huka-Huka, a orientação da professora e os conhecimentos adquiridos ao longo da unidade, os estudantes foram construindo em formas de pequenos textos e desenhos, os elementos que iriam compor o mosaico para expor no dia do festival de luta organizado na disciplina, sendo assim, ideias bastante criativas foram sendo tecidas entre eles, gerando momentos de risadas, divertimento, descontração e algumas reflexões.

Assim, aproveitando o cenário de descontração e criatividade entre os estudantes, a professora/pesquisadora no momento final, organizou para que todos pudessem apresentar sua produção para a câmera, explicando com brevidade a relação do desenho com a luta Huka- Huka, identificando seu nome e turma, como forma de encorajar os estudantes ao exercício da fala, a professora então, iniciou o processo de apresentação mostrando o cartaz que tinha elaborado, em seguida os alunos continuaram o processo, finalizando a aula com algumas risadas e falas descontraídas sobre o momento.

“Presta atenção, vamos lá, todo mundo com a sua dupla? Vamos às regras do huka- huka, fique de frente para sua dupla e longe da dupla do colega! O que significa os animais pintados na pele dos lutadores?” (Professora)

]“Professora, a gente vai se pintar igual a eles? (Estudante 2)

“A Tinta vai chegar no dia do nosso festival, vamos fazer pinturas sim! (Professora)

“Êêêêêêêê! (No momento desta afirmação os alunos começaram a saltar e dançar, com bastante energia e animação)” (Estudantes)

Compreendendo que “as experiências nos marcam” Luckesi (2023, p. 14), positiva ou negativamente, ao observar este momento de interação entre os estudantes, podemos perceber, um certo grau de satisfação e alegria ao longo da aula, pois, ao desenvolverem suas atividades individuais e coletivas, mesmo não podendo afirmar que alcançaram um estado de ludicidade, visivelmente podemos dizer que o momento foi tomado por um cenário de espontaneidade e motivação, o qual facilitou a apropriação e troca de saberes entre os sujeitos ao refletir acerca da luta Huka- Huka, como revelado nas falas dos estudantes, acima.

Assim, no encontro seguinte, tendo como objetivo a montagem da carta construída coletivamente para o festival, realizamos uma tarde de produção, na qual, cada grupo tinha uma função no processo de organização, dando autonomia e responsabilidade aos sujeitos, gerando um sentido de pertencimento àquele momento.

Aula teve início com todos dispostos em círculo, onde confortavelmente escolhiam seus lugares para a montagem do cartaz, entendendo que “os objetivos, no início de todas as aulas, devem ser claramente definidos por parte do professor” (MELO, 2003, p.147), facilitando o trabalho pedagógico, sob orientação da professora, cada grupo ficou responsável por uma etapa da construção da atividade: recorte das figuras, montagem da ideia central, disposição das imagens, manutenção da limpeza do ambiente e dessa forma, o processo foi compartilhado em todo momento.

No decorrer da produção, professora e estudantes conversaram sobre a organização do Festival de Luta proposto para a finalização da unidade didática na disciplina, trazendo a proposta de pintura corporal na aula posterior, neste momento os educandos estavam visivelmente curiosos e animados com a possibilidade de vivenciar este momento nos próximos encontros.

Durante o processo de construção dos elementos para o Festival, das aulas práticas e teóricas, percebemos que os alunos criaram uma rotina de engajamento na execução das tarefas, mesmo diante da divergência de opiniões, diferentes personalidades, conflitos cotidianos, eles criaram um ambiente favorável de construção e respeito, começaram a entender a importância de escutar e falar, tanto quanto do atacar e defender na luta, para a manutenção de um ambiente agradável para o coletivo.

Desse modo, na aula seguinte, no penúltimo encontro, na qual tivemos por objetivo, vivenciar a experiência de pintura corporal, simbolizando um dos elementos da luta Huka-Huka, resgatando seus símbolos e significados, neste dia, os alunos estavam bastante motivados para a atividade que seria realizada, a pintura corporal, ou no papel, assim, reservamos um espaço mais amplo, o auditório da escola, para que os estudantes se sentissem à vontade para realizar as pinturas, caso quisessem. Desse modo, iniciamos a dinâmica expondo o cartaz produzido na parede, os estudantes neste momento, começaram a identificar com entusiasmo, as produções que haviam realizado, em seguida organizamos uma mesa com folhas, tintas e lenços de limpeza para facilitar a retirada da tinta, e em seguida demos as orientações sobre a tarefa a ser realizada.

A professora ao iniciar sua fala, proferiu uma mensagem de boas-vindas aos estudantes, convidando-os ao processo artístico de criação das pinturas corporais, explicando como seria a organização da atividade no decorrer da aula, assim, os alunos foram se separando em duplas para que se ajudassem na atividade, em seguida, tendo o devido cuidado de verificar as questões particulares com possíveis alergias que pudessem surgir, mesmo tendo utilizado material adequado, a atividade de pintura foi iniciada.

“Lembrem que a pintura precisa ter relação com a natureza, com a flora e a fauna brasileira! (Professora)

“Oh professora pode pintar a cara? (Estudante 2)

“Não, vamos evitar! (Professora)

“Pessoal, não precisa colocar tanta tinta, demora a secar. Vamos agilizar que nós iremos fazer uma foto com todas as pinturas juntas! como nós vimos na imagem, na tribo! Depois vamos retirá-la do corpo com água e sabão pois pode causar alergia e não é nossa intenção! (Professora)

“Não, tia! Eu vou para casa assim, tanto trabalho para fazer, está ficando bonita minha pintura! (Estudante 4)

“Ah, eu também vou!” (Estudante 9)

“Não pessoal, precisamos retirar a tinta!” (Professora)

Com o desenvolvimento da atividade de pintura corporal, verificamos entre os estudantes, mesmo os mais tímidos, uma curiosidade e empolgação com o processo e ao passo que construíam as imagens em seus braços e ombros, utilizando tintas laváveis e atóxicas, iam também trocando informações sobre os motivos de terem escolhido determinados animais, quais poderes gostariam de representar e sua relação na natureza. Melo (2003) afirma:

Se o conteúdo do ensino indica que se deverão trabalhar as relações do homem com a natureza, devem-se explorar as relações que as próprias crianças experimentam. Não se deve perder a oportunidade de deixá-la explicitar essas experiências [...] (p.151).

Sendo assim, ao falarmos sobre as relações humanas, é também importante tratarmos da natureza que nos conecta, portanto, ao abordarmos a Luta brasileira, Huka-Huka como elemento central em nosso debate, na disciplina de Educação Física, não podemos deixar de tratar a relação de respeito e preservação dos povos originários, para com nossa flora e fauna, trazendo para a discussão a nossa responsabilidade social como cidadãos.

Assim, à medida que os estudantes criavam suas pinturas corporais, iam também falando uns com os outros sobre as relações criadas entre seu desenho e a representação de poder na luta e com a natureza, refletindo acerca da importância da preservação do meio ambiente, neste momento, a professora começou a observar os estudantes se posicionando em frente à câmera olhando as pinturas, conversando sobre suas ideias e observou então o surgimento de onças, leopardos, tigres, capivaras, o mar, papagaios e outros elementos na nossa natureza surgindo como temática.

“Vamos lá, pessoal a pintura de vocês representa o quê? o que você achou da sua criação? (Professora)

“Professora o meu é uma onça, olha! Estou mais linda! (Estudante 4)

“A minha é uma vinha! Aquelas que ficam penduradas nas árvores e elas enrolam pelo meu braço! (Estudante 1)

“O meu é o próprio nome da luta, HUKA-HUKA!” (Estudante 3)

“Professora, sabe o que representa isso daqui? É uma árvore só que tá meio diferente” (falou o estudante rindo) (Estudante 2)

Entre produções artísticas, conversas divertidas, risos e registros em fotos, a aula foi chegando ao fim, mas antes, a professora começou a registrar todas as pinturas corporais, gravando em vídeo as reações de cada estudante, ao explicar os simbolismos de sua pintura corporal com a luta Huka-Huka, assim, percebeu então, o interesse dos alunos pelo momento criativo, revelando o interesse em permanecer um maior tempo com a pintura, porém foram orientados pela professora a retirar as tintas, lavando bem com água e sabão, para que não houvesse intercorrências com processos alérgicos.

Neste momento de conexão entre alunos e professora, uma atmosfera de contentamento foi tomando conta do ambiente durante a realização da atividade, transparecendo nas falas, gestos e risadas espontâneas, na curiosidade própria ao processo de descoberta, na ajuda mútua para a construção das cores, no detalhe percebido da pintura do colega servindo de inspiração, na fala que recordava os elementos aprendidos sobre a luta durante as aulas, na alegria da professora ao perceber a interação fluida acontecendo entre o divertimento e o conhecimento.

Assim, ao observar o fazer coletivo acontecendo de maneira harmônica, percebemos que o ensino não precisa estar desconectado da alegria da vida corrente, podemos buscar meios de sistematizar o conhecimento científico com base em métodos que facilitem tanto o trabalho pedagógico do professor quanto a aprendizagem dos estudantes, se tornando uma experiência prazerosa para ambos. Alinhado à ideia de Snyders (1998), Melo (2003, p.152) nos diz que alunos e professores experimentam uma relação de complementação e esta, por sua vez, pode gerar um trabalho coletivo de cooperação, pensando suas próprias regras a partir da vida corrente.

Assim, finalizando nosso último encontro, tendo como objetivo no primeiro momento: vivenciar o Festival da luta Huka- Huka e em sequência, na segunda parte: iniciar nosso processo avaliativo da unidade didática, o qual, aconteceu de maneira individual e também coletiva, a partir de registros escritos, desenhados e falados, para

compreender como foi a experiência para os sujeitos do processo pedagógico.

A aula teve início com a configuração da sala organizada em círculo, o cartaz produzido pelos alunos e a professora, foi expondo na lousa, para fácil visualização de todos, em seguida, a professora começou a organizar espaço e tempo para a prática dos jogos de oposição, os alunos por sua vez, começaram a ensaiar alguns elementos práticos de luta Huka-Huka em forma de brincadeiras simples, uns com os outros, à medida que a professora revisava as regras que seriam utilizadas.

Neste momento, a professora notou que os alunos se visualizavam pela câmera, interagindo e deixando recados registrados de forma espontânea, sobre o sentimento saudoso de viver o último encontro da unidade, deixando transparecer que a experiência foi algo positivo de vivenciar “quando o aluno experimenta e pratica sua experiência vivida, evidencia-se uma riqueza para sua vida, consequentemente uma alegria” (MELO, 2003, p.43)

Assim, todos coletivamente, aproveitando o momento de risadas, brincadeiras e descontração, foram organizando o espaço da sala de forma que conseguissem se ver, escutar as orientações e realizar os jogos sugeridos pela professora, desse modo, para melhor organização e trato pedagógico do conteúdo proposto, a aula foi dividida em quatro momentos, descritos no quadro abaixo:

**Organização da aula 9 - (Festival Huka Huka e avaliação):**

<p><b>Momento 1</b> (Orientações iniciais e dinâmica de Boas-vindas)</p>	<p>1) Neste momento a professora realizou as orientações iniciais (mencionando as regras que iriam conduzir todo o processo);</p> <p>2) Em seguida, pediu que ficassem em dupla e sempre que fossem iniciar ou finalizar uma disputa, cumprimentassem os colegas em forma de respeito e agradecimento;</p> <p>3) Por fim, realizou uma dinâmica de boas-vindas, na qual, os alunos precisavam executar uma aproximação usando a característica do agarre para capturar um recorte de fita adesiva nas costas do oponente.</p>
<p><b>Momento 2</b> (atividade 1- postura corporal e agarre)</p>	<p>1) Nesta atividade, os estudantes precisavam estar dispostos em trios, nos quais, um seria o juiz da partida e dois disputaram o jogo de oposição, tendo como objetivo, realizar o agarre do oponente segurando na parte posterior do joelho, tentando respeitar ao máximo as regras da luta Huka Huka.</p>
<p><b>Momento 3</b> (atividade 2 - Agarre e suspensão)</p>	<p>1) Nesta atividade (sempre com a restrição de não poder realizar a projeção do colega ao solo), adequamos o objetivo do jogo para que não houvesse lesão, considerando a característica do solo diferente onde a luta acontece originalmente; os alunos para pontuar precisavam realizar um</p>

	abraço (da cintura para cima) para suspender o oponente e fazer com que ele retirasse, por instantes, os pés do solo, em uma disputa com 3 rodadas.
<b>Momento 4</b> (momento avaliativo)	1) Neste momento, última parte da aula, após um pequeno intervalo com descanso e hidratação, aconteceu um momento inicialmente coletivo de avaliação, no qual, estudantes e professora/prequisadora, tiveram a oportunidade de relatar livremente suas percepções sobre as experiências vividas durante a atividade proposta e ao longo da unidade didática. No momento final, a avaliação passou a ser mais específica, onde eles precisaram realizar um registro em papel, desenhado ou escrito, de como foi a experiência de vivenciar a luta a partir dos jogo de oposição.

**Fonte:** autoria própria.

À medida que iam avançando no conhecimento e interações a partir da vivência dos jogo de oposição, percebemos que os estudantes começaram a se comunicar de forma mais respeitosa e tolerante uns com os outros, na realização das atividades com toque, necessárias à luta, reveladas em momentos de suporte onde, mesmo diante do objetivo em comum de vencer a disputa, se ajudavam na organização das atividades, se divertindo e lembrando as regras no momento da ação, adotando uma postura menos reativa ao contato do seu oponente.

[...] os jogos de oposição podem ser vistos como estratégia para superar os desafios encontrados ao tentar inserir as lutas na escola. E assim, cultivar com os alunos o aprendizado de valores que podem beneficiá-los para seu dia a dia dentro e fora do ambiente escolar (AZEVEDO *et al.*, 2025, p.15).

Ao longo da vivência das atividades realizadas no festival, desde as dinâmicas iniciais até o momento avaliativo, a professora/pesquisadora começou a notar algumas mudanças bastante significativas no comportamento dos estudantes, seja do ponto de vista da fala, quanto em relação a postura corporal, os alunos, entenderam a aproximação/toque na luta, como um elemento fundamental para caracterizá-la e não como desrespeito “[...]é preciso considerar a necessidade de desnaturalizar qualquer forma de violência nas sociedades contemporâneas[...]” (CARUARU, 2024, p. 87).

Assim, ao pensarmos formas de sistematizar o conhecimento luta na Educação Física, precisamos criar estratégias que ajudem os estudantes na desconstrução do discurso de violência que ainda permeia seu ensino no ambiente escolar, gerando um

receio tanto ao professor em trabalhar estes saberes, quanto aos estudantes em participar de atividades que envolvam um contato mais direto. “Quando a unidade temática de lutas é sugerida, uma das motivações que influenciam os professores a não propor essa unidade é a prática das lutas ser confundida com briga e violência” (AZEVEDO *et al.*, 2025, p.14).

Neste momento, ao finalizar a experimentação prática, com os jogos de oposição, a professora seguiu para o último elemento, tão importante quanto o próprio processo, a avaliação, pois é nela que verificamos se nos aproximamos dos objetivos pretendidos, ou nos distanciamos, ao avaliarmos, podendo pensar outras possibilidades de conduzir o processo pedagógico mediante as necessidades apresentadas e revelar os saltos qualitativos.

Desse modo, a professora/pesquisadora organizou este último instante de forma que os estudantes compreendessem a importância do processo avaliativo diante da experiência vivida, porém, de igual maneira, fosse um momento de escuta, acolhimento, criatividade de produção científica em nossa disciplina, assim, organizamos este momento em duas etapas: a primeira foi uma conversa mais descontraída sobre as impressões deles acerca da experiência com luta nesta unidade, em forma de pequenos jogos.

Neste instante, ao serem questionados, os estudantes começaram a externar, oralmente suas percepções e vivências, uns mais tímidos outros mais extravagantes nas posturas e falas, de maneira livre e descontraída, cada um foi expondo sua vivência com a professora:

“Muito bom, pessoal, como foi para vocês, aprender sobre luta a partir de jogos de oposição? (Professora)

“Foi da hora, foi divertido! (Estudante 2)

“Foi mais fácil ou mais difícil, contem para mim?” (Professora)

“Provavelmente mais fácil professora! Porque a gente não sabe como é para eles, foi adaptado, não foi na terra, mas foi divertido! (Estudante 3)

“Tem regras, não é de todo jeito! (Estudante 4)

“A gente conseguiu perceber como a marcação de pontos acontece! (Estudante 3)

“Foi muito legal! Tem que ter força, mas concentração também!” (Estudante 6)

Ainda bastante agitados por conta do momento prático, os estudantes teceram em poucas palavras, alguns sentimento de contentamento em ter participado, porém, já esperando que nem todos quisessem expressar sua opinião oralmente, pela timidez ou mesmo pelo aparente cansaço, a professora organizou um segundo momento avaliativo, no qual, em uma outra formatação, os alunos pudessem resgatar em suas memórias os aprendizados ao longo da unidade temática e trazer ao debate em forma de desenho ou escrita, como foi para cada um a experiência com os jogos de oposição.

Então, para este segundo momento avaliativo, a professora/pesquisadora distribuiu uma folha para cada um, pediu que identificassem o papel com seus nomes, data e ano correspondente, em seguida os orientou para a construção dos relatórios finais dos estudantes (APÊNDICE 9 ) sobre a experiência de vivenciar a luta o Huka- Huka a partir dos jogos de oposição, neste instante, solicitou aos estudantes para se acomodarem confortavelmente dentro da sala de aula: nas cadeiras, ou no chão, e em seguida, expressassem na folha sobre suas vivências da unidade sobre luta, podendo ser de forma escrita e/ou desenhada.

Em seguida, começou uma pequena movimentação na sala de aula, onde cada um, munido de folha de papel, lápis coloridos e bastante criatividade, foi buscando o jeito de se acomodar e as companhias com as quais gostaria de compartilhar este momento, aos poucos, as cores, figuras e textos foram surgindo nas folhas em branco, expressos nas mais diversas formas: em quadrinhos com bonequinhos de palito e frases curtas, uns com desenhos cheios de técnicas e bem elaborados, outros em formatos mais simples porém, repletos de regras aprendidas durante as aulas.

Assim, criativos e afetuosos relatos foram sendo construídos, em meio a conversas divertidas que surgiam durante a produção, tentando lembrar dos jogos de oposição realizados em sala, dos debates, dinâmicas na lousa em momentos de aula expositiva, das orientações dadas pela professora, diálogos engraçados mas cheios de conhecimentos foram tomando forma e conteúdo.

Deste modo, compartilhamos do pensamento do Coletivo de Autores (1992) ao compreender o momento avaliativo como um processo contínuo, no qual, professores e alunos discutem e desenvolvem na coletividade, novas formas de pensar o conhecimento abordado, de maneira “dialógica, comunicativa, produtiva-criativa” (p. 82), registrando sua apreciação sobre a aula.

Neste momento, a professora/pesquisadora com o intuito de finalizar formalmente a aula, pediu que todos os presentes, com suas produções em mãos, se organizassem no meio da sala, onde estava localizada a câmera, para realizar um registro em foto e vídeo, deixando suas mensagens de encerramento, ou uma breve explicação sobre seus relatos, para a posteridade.

Melo (2003) nos reforça a importância em saber identificar as experiências vividas pelos sujeitos, estimulando-os a falar sobre elas, atrelando aos conhecimentos aprendidos em aula, refletindo acerca de sua própria realidade (p.150) dessa forma, podemos progredir na elaboração do conhecimento sistematizado e para a vida, à medida que contribuimos para a formação de sujeitos mais comunicativos, críticos e reflexivos.

A compreensão dos estudantes como sujeitos com histórias e saberes construídos nas interações com outras pessoas, tanto do entorno social mais próximo quanto do universo da cultura midiática e digital, fortalece o potencial da escola como espaço formador e orientador para a cidadania consciente, crítica e participativa (CARUARU, 2024, p. 88).

Sendo assim, considerar a experiência vivida pelos sujeitos, em seus relatórios, proporcionando momentos de escuta, reflexão e produção, faz com que o estudante se entenda como produtor de conhecimento e conseqüentemente protagonista de sua própria história, contribuindo para a construção de um ambiente escolar com aprendizagens muito mais significativas que extrapolam o currículo e impactam a vida corrente.

Assim, neste ponto da referida pesquisa, iremos analisar as produções realizadas pelos estudantes, por compreendermos o quão importante é estimular o educando ao exercício da comunicação, seja de forma escrita, desenhada, falado, ou se expressando corporalmente, a comunicação permeia todas as ações dos sujeitos. “A medida em que as crianças são estimuladas a falar e a escrever sobre suas experiências, alargam-se suas possibilidades de inserção no mundo e se compreende a importância da escola para a sua vida” (MELO, 2003, p. 148).

Desse modo, analisamos as 13 produções feitas pelos alunos, como último exercício na disciplina, percebemos então que cada um imprimindo sua característica particular, expressou as aprendizagens construídas ao longo da unidade didática sobre a luta, sendo assim, para fins de organização e melhor compreensão dos dados. Ao observarmos em detalhes os relatórios, onde cada um deixou registrado

tanto a sua percepção sobre a experiência com os jogos de oposição, quando os saberes que conseguiram sistematizar sobre a luta Huka-Huka, percebemos o surgimento de 4 pilares, importantes para o nosso estudo: Gestos Técnicos, Regras, Valores/Cultura, Percepções do Lúdico a partir deles, iremos dialogar sobre cada análise trazida pelos estudantes.

Na primeiro pilar, *Gestos Técnicos*, percebemos que ao falar sobre os conhecimentos da luta trabalhada durante a unidade, o Huka Huka, alguns desenhos revelam elementos sobre as técnicas citadas ao longo da unidade, detalhes específicos como: a forma de pontuar, os gestos ritualísticos realizados pelos povos originários no ato da disputa e antes de começar o combate. Reproduziram em forma de desenhos, uns simples e outros mais elaborados, os lutadores se posicionando na forma correta com as regras utilizadas das brincadeiras como podemos ver nos relatórios dos estudantes:

“No Huka-Huka precisa derrubar o oponente ou tocar atrás do joelho”  
(Estudante 1)

“Os lutadores começam o combate gritando em sentido anti-horário”  
(Estudante 11)

Foram também produzidos pequenos textos junto aos desenhos, nos quais, mostram em detalhes, como acontece a construção desses movimentos importantes para o desenvolvimento da luta, inclusive o ambiente relevado nas ilustrações remetia aos citados em aula, simbolizando a natureza, o chão adequado para a prática da Luta Huka Huka, como podemos verificar nos relatórios:

“Um grande círculo com os lutadores ao centro se preparando para o combate” (Estudante 10)

“Os lutadores estão se preparando para o combate, ao sinal, acontece o agarre para a luta” (Estudante 11)

Na segundo pilar *Regras*, percebemos que os educandos revelaram um conhecimento ainda mais amplo, acerca da luta enquanto um fenômeno construído socialmente e historicamente ao longo do desenvolvimento da humanidade, tais como o fato da luta ser também um esporte e portanto precisa considerar um sistema de regras a serem respeitadas, tanto para uma boa condução da disputa, quanto para preservar a integridade do oponente, como podemos identificar nos relatórios:

“O Huka Huka é uma luta que precisa de muito respeito pelos oponentes” (Estudante 5)

“Para ganhar é preciso derrubar o oponente no chão” (Estudante 11)

“Pontua quem tocar atrás do joelho ou suspender” (Estudante 12)

Algumas produções, apenas em forma de texto, coloridos e objetivos, relembrou características fundamentais estudadas em aula, durante a aula teórica, tais como: a luta tem local específico para acontecer, como consta no relatório do (estudante 9) e a figura do Juiz, ou no caso do Huka Huka, intitulado o dono da luta, pessoa responsável por manter a ordem da disputa e ditar as regras do combate, como representado no relatório:

“Tem lugar para lutar” (Estudante 9)

No terceiro pilar, *Valores/Cultura*, ficou muito evidente nas produções dos estudantes, como eles assimilaram detalhes sobre a cultura dos povos originários quanto ao modo de se relacionar com a natureza, reforçando a importância do respeito ao meio ambiente, resgatando também os simbolismos das pinturas corporais como um elemento de sua cultura, trazendo a correlação com a luta, nos relatórios:

“Há pinturas, marcações e aprendizados” (Estudante 2)

“Cada pessoa faz um desenho no corpo que tem haver com a

natureza foi muito massa, a pessoa fica com vontade de ganhar direto” (Estudante 4)

“Pintura no corpo com imagens de animais e natureza, eles pintam o corpo com várias cores”(Estudante 8)

“Tem várias regras tipo como pontuar e como respeitar o oponente etc” (Estudante 5)

Podemos perceber que em quase sua totalidade, os relatos trouxeram a importância dos valores humanos trabalhados em aula ao longo da unidade, revelando a relação de respeito ao adversário no momento da disputa e aos demais presentes, ratificando que para a cultura indígena, o Huka Huka, representa uma disputa de habilidades, um momento de celebração e não uma rivalidade, como mostrado no relatório:

“ O Huka-Huka não é usado para brigar, é usado para cada um demonstrar suas habilidades” (Estudante 1)

A partir de suas evoluções em aula, foram assimilando esses códigos de conduta, conseguindo compreendê-los como algo importante tanto para o momento da luta quanto para a vida em sociedade, portanto, é fundamental construirmos formas de sistematizar a luta na escola, pois seu ensino vai muito além de gestos técnicos e possibilidade de autodefesa, mesmo assim, ainda esbarramos em muitos fatores que contribuem para reforçar equívocos associados a ela e ainda permanecem enraizados na sociedade, como reforçam, Rufino; Darido (2015) “[...] o ensino de tais manifestações têm apresentado dificuldades de tratamento pedagógico na escola (p. 01).

Torna-se urgente então, a realização de novos estudos para fundamentar a prática pedagógica do professor de Educação Física ao sistematizar esses saberes, fortalecendo o conhecimento sobre a luta no ambiente escolar (Azevedo *et al.*, 2025), fato, que ratifica a importância da nossa pesquisa do ponto de vista social e acadêmico, pois, ao propor estratégias que ajudem o professor no trato com o conhecimento luta e desperte a curiosidade e interesse dos estudantes à sua prática, estamos também contribuindo para uma educação melhor a formação de sujeitos mais autônomos e protagonistas na sociedade.

Assim, no estudo em questão, a professora/pesquisadora teve a intenção investigar o jogo enquanto uma estratégia pedagógica com o intuito de criar um ambiente acolhedor e divertido no qual, os estudantes pudessem se encorajar à prática da luta, refletindo sobre ela a partir de pequenos jogos que pudessem criar uma experiência prazerosa e significativa para professores e estudantes ao sistematizar a luta como conhecimento nas aulas de Educação Física.

Portanto, foi essencial, considerar as percepções e compreensões dos estudantes e da professora/pesquisadora, por entender que considerar a experiência vivida dos indivíduos, enriquece e aproxima ainda mais a nossa prática pedagógica pois, a vida acontece entre o pensamento científico e a concretude da realidade vivida em cada dia e a escola é esse elo de ligação onde podemos pensar novas formas de produzir ciência e novos sentido para vida em sociedade.

A escola tem o compromisso de respeitar os saberes dos educandos aproveitando sua experiência, discutindo sua realidade, associando os

saberes curriculares e a experiência social que eles têm, valorizando e resgatando a diversidade cultural (PPP, 2024, p.11).

Desse modo, no presente estudo propor o jogo como estratégia para o ensino da luta, surge como uma necessidade da realidade vivenciada pela professora/pesquisadora em seu contexto de ensino, com os estudantes da referida instituição, motivada pelas reflexões sobre as limitações apresentadas em sua prática pedagógica com a luta, sendo assim e por acredita no potencial formativo do jogo a partir da possibilidade de manifestação da ludicidade em sua prática, optou por investigar na prática, como os estudantes percebiam a estratégia ao aprender sobre a luta.

Assim, ao analisarmos as produções dos educandos, revelamos também um quarto pilar, a *Percepções do Lúdico*, na qual, ao retratar suas experiências, trouxeram também apreciações acerca da forma como o conteúdo foi abordado, ao utilizar os jogos de oposição como método para aprender a luta, dessa forma, observamos que os relatos revelaram muito sobre elementos específicos da luta Huka Huka, suas regras, sua origem, relação com a cultura indígena, valores e significados impressos em sua prática, bem como de maneira criativa e divertida a sensação de ter realizado a estratégia dos jogos de oposição, como podemos verificar nos relatórios:

“Meu aprendizado foi muito bom! Essa experiência é muito boa! Tia, obrigada por essa experiência, até ano que vem! (Estudante 2)

“Minha experiência brincando de Huka Huka foi boa, pois é um esporte muito legal e competitivo, foi um pouco complicado mas com estratégia fica mais simples! (Estudante 3)

“Foi muito massa, a pessoa fica com vontade de ganhar direto”  
(Estudante 4)

“A minha experiência foi muito boa e legal e também aprendi muita coisa sobre o Huka Huka e como se luta” (Estudante 5)

“Eu gostei muito, me ajudou muito, foi muito bom, tia! (Estudante 6)

“Pintura no corpo com imagens de animais e natureza, eles pintam o corpo com várias cores, brincar e saber sobre a luta foi muito legal e divertido!” (Estudante 8)

“A experiência foi boa, foi legal aprender desse jeito, de brincadeira!”  
(Estudante 9)

“Eu aprendi que cada participante representa um animal da natureza e esse animal representa a força e a inteligência do participante, minha

experiência foi que é muito legal aprender uma luta, muito bom!”  
(Estudante 12)

“Foi muito divertido, pois seu modo de marcação é interessante e foi fácil de aprender!” (Estudante 13)

Melo (2003) nos fala que “O professor, ao trazer para as aulas de Educação Física a alegria e o prazer, resultantes do resgate da história de vida das crianças e do confronto com o cotidiano em que elas vivem, possibilita um novo repensar para o ensino do jogo na escola” (p.57) em nosso estudo, o jogo atravessa a nossa prática pedagógica como estratégia para o ensino da luta, dessa forma, ele é percebido pelos estudantes como um elemento facilitador que proporcionou um encorajamento para aproximação com a luta.

Ao analisarmos os relatos dos estudantes, percebemos que o jogo foi o elemento facilitador, pois, os receios quanto à marcação, (estudante 13) quando a vivência de uma prática competitiva (estudante 3), quanto a aproximação do oponente, foram superadas pela forma como a atividade foi conduzida, encorajando-os a tentar realizar os jogos estudante.

Ao pensar em estratégias para inserir o conteúdo de lutas na escola, os jogos de oposição aparecem como uma boa alternativa. Com características lúdicas, que mantêm os valores e as regras dos esportes de combate como o confronto entre duplas ou grupo onde seus participantes possuem a intenção de vencer, os jogos de oposição existem desde a pré-história e podem ser uma ferramenta educacional em diversas situações, inclusive em momentos de conflitos (AZEVEDO *et al.*, 2025, p. 05).

Desse modo, vivenciar a luta a partir da experiência com os jogos de oposição, se revelou como uma excelente estratégia em nosso estudo, durante as interações nos jogos, observamos que o sentimento de alegria e descontração, tomaram conta do momento, criando uma atmosfera de motivação aos participantes ao tentar realizar os desafios propostos pela professora.:

Dessa forma, os jogos funcionaram como um elemento facilitador durante o processo, contribuindo não apenas para a aprendizagem dos elementos técnicos sobre a luta como também tornando o ambiente mais propício à comunicação entre os alunos e com a professora, porém, percebemos também que tão importante quando o método utilizado, é a postura adotada pelo professor durante as aulas, pois ao compreendermos que a atividade, por si, poderá ser lúdica ou não lúdica aos

praticantes, à depender do estado interno dos sujeitos (LUCKESI, 2023), não podemos afirmar, de fato, ter havido ludicidade, mas ao criar uma ambiência com características lúdicas, seja ao jogar, dialogar, no trato com o conhecimentos teórico, a partir de gestos, imagens e nas dinâmicas, torna a aula um momento atrativo de descobertas como podemos ler verificar no relatório:

“Brincar de lutar foi muito divertido e legal” (Estudante 8)

Assim, a forma de conduzir as atividades, a escolha dos materiais utilizados e principalmente a forma como apresentamos os saberes aos estudantes, impactaram diretamente na percepção e compreensão dos indivíduos acerca da luta, logo o conhecimento adquirido ao longo da unidade, como por exemplo: o contato e a relação ataque/defesa, bem como os saberes específicos acerca do Huka Huka, dentro do contexto de luta brasileira, foram imprescindíveis para os estudantes assimilarem os sentidos, símbolos e gestualidade da prática, fazendo com que chegassem mais seguros para a experiência, enriquecendo ainda mais os momentos de diálogo durante a aula, como expresso nos relatórios.

Assim, mesmo não podendo afirmar que os jogos de oposição utilizados como estratégia para a aprendizagem da luta foram, de fato, uma experiência Lúdica para os alunos pois, “Em síntese, *a ludicidade*, propriamente dita, configura-se como um estado interno de quem *vivencia* a experiência das atividades lúdicas, uma vez que as atividades, em si, pertencem ao domínio externo ao sujeito e, portanto, à dimensão objetiva” (LUCKESI, 2023, p. 16), é possível dizer, verificando as reações expressas pelos educandos, que os jogos causaram uma percepção de ludicidade aos observadores.

Desse modo, os jogos de oposição utilizados na experiência do referido estudo podem ser classificados como atividades lúdicas, pois, proporcionaram a manifestação de suas características, aos alunos e a professora, nos momentos de interação no trato do conhecimento luta, trazendo a sensação de satisfação, alegria e leveza aos participantes, tornando o momento da aprendizagem, um instante rico e significativo para ambos.

Assim, sua utilização como estratégia para ensinar a luta nas aulas de educação física com o sexto ano do ensino fundamental, se mostrou como um método bastante eficaz para sistematizar esse conhecimento na escola, pois, aliado a uma postura lúdica, à construção de materiais e dinâmicas que estimulem a reflexão dos

educandos a pensarem de maneira criativa sobre seus saberes, tornou o processo ao longo da unidade, muito mais dinâmico, alegre e interativo.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Desse modo, ao passo do desenvolvimento da referida pesquisa, compreendemos a importância de pensarmos estratégias alinhadas a um projeto de formação que contribua para uma educação e conseqüentemente, uma Educação Física mais humanizadora, sendo assim, não podemos desassociar a construção de saberes da vida corrente dos sujeitos, no espaço escolar, pois quando o conhecimento consegue refletir e dialogar sobre a nossa realidade vivida, o processo de aprender torna-se muito mais prazeroso e significativo.

Assim, mesmo diante de tantas limitações sobre como abordar o ensino da Luta na escola, os estudos têm avançado e muito se tem discutido acerca de sua forma, conteúdo, sentidos e significados. Enquanto fenômeno socialmente construído e historicamente desenvolvido ao longo da história, a luta apresenta uma vasta contribuição para a humanidade, porém, ao pensarmos a luta como conteúdo a ser sistematizado no ambiente escolar, precisamos refletir não apenas seus gestos e formas, mas sua essência, seus valores para a prática e para as relações humanas, contribuindo para desconstruir esse estigma da violência que a atravessa.

Sendo assim, entendemos que o presente estudo se justifica do ponto de vista social e acadêmico, ao refletir sobre estratégias que permitam ao aluno, refletir a luta enquanto conhecimento, pensando suas possibilidades, limitações e conseqüentemente suas contribuições para o contexto de vida dos sujeitos investigados.

Assim, apresentar o jogo como estratégia pedagógica para o ensino da luta, ele se mostrou uma excelente ferramenta, principalmente para apresentar inicialmente o conteúdo aos estudantes, pois, observamos que ao vivenciar os jogos de oposição, criando um cenário com características lúdicas, ajudou os estudantes neste momento da formação, sexto ano do ensino fundamental, a compreenderem de melhor forma seus elementos, encorajando-os ao contato e aos desafios propostos pela professora. Desse modo, houve também uma contribuição para facilitar o trabalho pedagógico do professor de Educação Física em seus mais diversos contextos, alinhando a sua necessidade e público e conseqüentemente para novas produções que possam surgir.

## REFERÊNCIAS

AZEVEDO, T. L. de *et al.* Aplicabilidade dos jogos de oposição no ensino fundamental: uma revisão integrativa. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, v. 17, n. 5, p. e8382, 2025. Disponível em: <<https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/8382>>. Acesso em: 13 out. 2023.

BARBIER, R. **A pesquisa-ação**. Trad. Lucie Didio. Brasília: Liber Livro, 2002.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

\_\_\_\_\_. Ministério de Educação e Cultura. **LDB - Lei nº 9394/96**, de 20 de dezembro de 1996.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

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

BREDA, M. *et al.* **Pedagogia do esporte aplicada às lutas**. São Paulo: Phorte,

2010. BUENO, J.G.S. Função social da escola e organização do trabalho pedagógico.

**Educar em Revista**, Dossiê, n. 17, p. 101-110, 2001. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/0104-4060.222>>. Acesso em: 22 out. 2024.

CAILLOIS, R. **Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CARUARU (PE). Prefeitura Municipal de Caruaru. **Currículo do Município de Caruaru: Normas e Orientações Curriculares**. Caruaru, 2024.

CAZETTO, F.F. LUTAS E ARTES MARCIAIS NA ESCOLA: “Das Brigas aos Jogos com regras” de Jean-Claude Olivier. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 20, n. 31, p. 251– 255, 2010. Disponível em:

<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2008n31p251>> . Acesso em: 21 jun. 2025.

CIRINO, C.; PEREIRA, M.P.V.C.; SCAGLIA, A.J. Sistematização dos Conteúdos das Lutas para o Ensino Fundamental: uma proposta de ensino pautada nos jogos. **Revista Mineira de Educação Física**, Viçosa, ed. Especial, n. 9, p. 221-227, 2013.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

\_\_\_\_\_. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 2012.

DARIDO, S.C.; SOUZA JÚNIOR, O. M. **Para ensinar Educação**

- Física**: possibilidades de intervenção na escola. Campinas: Papirus, 2007.
- CAMPOS, L. **Metodologia do ensino das lutas na educação física escolar**. 1. Ed. – Várzea paulista, S: Fontoura, 2014.
- CHAUÍ, M. A universidade pública sob nova perspectiva. **Revista brasileira de educação**, n. 24, p. 5-15, 2003.
- DEL'VECCHIO, F.B.; FRANCHINI, E. Lutas, artes marciais e esportes de combate: possibilidades, experiências e abordagens no currículo da Educação Física. In: **Formação Profissional em Educação Física: Estudo e pesquisa**. Tradução. Rio Claro: Biblioética, 2006.
- DE CAMPOS PEREIRA, M.P.V. *et al.* Jogo como estratégia de ensino: tematizando a prática de lutas na escola. **Retratos da Escola**, v. 14, n. 28, p. 207-221, 2020.
- DIAS, P.A.G. Jogos educacionais: neurociência e aprendizagem. **Caderno Intersaberes**, v. 10, n. 29, p. 4-18, 2021.
- DOS SANTOS, S.L.C. **Esportes de combate**: ensino na educação física escolar. Rio de Janeiro: Editora CRV, 2016.
- FARIAS, I. M. S. *et al.* **Didática e Docência**: aprendendo a profissão. Brasília: Líber Livros, 2014.
- FIGUEIRÊDO, M.N.L. **O LÚDICO NO PROGRAMA SEGUNDO TEMPO**: uma análise da prática pedagógica dos professores de Educação Física da cidade do Recife. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação Física)- UPE/UFPB, Recife, 2017.
- FREIRE, J.B. **EDUCAÇÃO DE CORPO INTEIRO-TEORIA E PRÁTICA DA EDUCAÇÃO FÍSICA**. São Paulo : Scipione,1989.
- \_\_\_\_\_. Crise de identidade. **Motrivivência**, n. 18, p. 143-150, 2002.
- \_\_\_\_\_. **O jogo**: entre o riso e o choro. Campinas: Autores associados, 2023.
- GOMES, M.S.P. *et al.* Ensino das lutas: dos princípios condicionais aos grupos situacionais. **Movimento**, Porto Alegre, v.16, n. 2, p. 207-227, 2010.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- \_\_\_\_\_. **Homo Ludens**. 4ª edição. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- \_\_\_\_\_. **Homo Ludens**. 9ª edição. ed. São Paulo: Perspectiva,2019.
- KISHIMOTO, T.M.(Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- LIBÂNEO, J.C. **Didática**. São Paulo: Cortez Editora, 1994.
- LUCKESI, C.C. **Filosofia da Educação**. São Paulo: Cortez Editora, 1994.

\_\_\_\_\_. **Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa:** compreensões conceituais e proposições. São Paulo: Cortez Editora, 2023.

MARCELLINO, N.C. *et al.* **Lúdico, educação e educação física.** 3ª edição. Ijuí: Ed. Unijuí, 2009.

MELO, M.S.T de. O ensino do jogo na escola: uma abordagem metodológica para prática pedagógica dos professores de Educação Física. Dissertação (Mestrado em Educação). Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2003.

MINAYO M.C.S. Hermenêutica-Dialética como Caminho do pensamento Social. In: MINAYO, M. C. DE S.; DESLANDES, S. F. (Eds.). **Caminhos do pensamento:** epistemologia e método. 3. ed. Rio de Janeiro: FIOCRUZ, 2008.

\_\_\_\_\_. **O Desafio do Conhecimento:** pesquisa qualitativa em saúde. 10. ed. rev. e aprim. São Paulo: Hucitec, 2006.

\_\_\_\_\_. (org.). **Pesquisa Social.** Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

OLIVIER, J.C. **Das brigas aos jogos com regras:** Enfrentando a indisciplina na escola. Porto Alegre: Artmed Editora, 2000.

OLIVEIRA, M.A. de; DOS SANTOS, S.L.C. Educação com jogos de oposição: uma análise sobre sua influência na motivação de alunos a virem a praticar lutas/esportes de combate. Educação e linguagem, v. 20, n. 2, p. 95-105, 2017.

PEREIRA *et al.* O jogo como estratégia pedagógica para o ensino da educação física escolar no 5º ano do ensino fundamental I. **Corpoconsciência**, v. 20, n. 3, p. 1-8, 2017. Disponível em:

<  
<https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/4390>  
>. Acesso em: 19 ago. 2023.

PERNAMBUCO. **Orientações teórico-metodológicas para ensino fundamental e médio:** educação física. Recife: Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco, 2010. Disponível

em  
<[http://www.educacao.pe.gov.br/portal/upload/galeria/750/otm\\_educacao\\_fisica2010.pdf](http://www.educacao.pe.gov.br/portal/upload/galeria/750/otm_educacao_fisica2010.pdf)>. Acesso em: 05 out. 2023.

PICCOLO, G. M. O universo lúdico proposto por Caillois. **EFDeportes. com**, 2008.

PIO, R. **Inovações pedagógicas no ensino da luta corporal em escolas de formação de professores de Educação Física.** Recife, 2010. Monografia de Especialização (ESEF/UPE).

RUFINO, L.G.B.; DARIDO, S.C. **O ensino das lutas na escola:** possibilidades para a educação física. Penso Editora, 2015.

SANT'ANNA, I.M.; MENEGOLLA, M. **DIDÁTICA: APRENDER A ENSINAR.** 9ª edição. ed. São Paulo; Edições Loyola, 2011.

\_\_\_\_\_. **Por que planejar?** Como planejar. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SANTOS, M. A. R.; BRANDÃO, P. P. S. PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO EM LUTAS NO CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR. **Movimento**, v. 25, p. e25024, 2019. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/78143>>. Acesso em: 20 jun. 2025.

SAVIANI, D. **Educação escolar, currículo e sociedade**: o problema da Base Nacional Comum Curricular. Revista de Educação Movimento, ano 3, n.4, 2016.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia histórico-crítica**: primeiras aproximações. 11.ed. Campinas: Autores Associados, 2021.

SILVA, P.H.B. **A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO**: Contribuições para o processo de ensino e aprendizagem aulas de Educação Física. 2018. Monografia (Licenciatura em Educação Física) - ESEF/UPE, Recife, 2018.

SO, M. R. *et al.* Jogo e lúdico no conteúdo lutas em aulas de educação física escolar. *Educación Física y Ciencia*, v. 22, n. 2, 2020. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=439963840011>>. Acesso em: 05 out. 2023.

SNYDERS, G. **A alegria na escola**. São Paulo: Manole, 1988.

SOUZA JÚNIOR, M.B.; MELO, M.S.T.; SANTIAGO, M.E. A análise de conteúdo como forma de tratamento dos dados numa pesquisa qualitativa em Educação Física escolar. **Movimento**, Porto Alegre, v.16, n.03, p.31-49, 2010. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/Movimento/article/viewFile/11546/10008>>. Acesso em: 15 out. 2023.

TAFFAREL, C.N.Z. **Criatividade nas aulas de educação física**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1985.

TAVARES, M.S.; LORENZINI, A.R. (orgs.). **Prática Pedagógica e formação profissional na educação física**: reencontros com caminhos interdisciplinares. Recife: Edupe, 2006.

TAVARES, M. S. **O Ensino do Jogo na Escola**: uma abordagem metodológica para a prática pedagógica dos professores de Educação Física. Recife: Edupe, 2003.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 2009.

\_\_\_\_\_. **Metodologia da pesquisa-ação**. [livro eletrônico] / 1.ed. - São Paulo: Cortez, 2022.

## **APÊNDICES**

## (APÊNDICE 1 ) - PLANEJAMENTO DE ENSINO (4° unidade)

**Professora/ Pesquisadora:** Marcela Silva

**Turma:** 6° ano (A)

**Eixo temático:** Lutas (Lutas do Brasil)

### **Objetivo da unidade:**

Compreender a luta enquanto conhecimento sistematizado, bem como seus elementos fundamentais, conhecendo a luta brasileira Huka-Huka, parte constituinte de nossa cultura, a partir de uma experiência que utilizará com os jogos de oposição como estratégia para o ensino.

### **Habilidades BNCC:**

**(EF69EF18CRU)** Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do Brasil, respeitando o colega como oponente, entendendo as diferentes formas e métodos de disputa de cada luta.

**(EF67EF16)** Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil.

### **Recursos metodológicos:**

Serão utilizadas atividades escritas (exercício de sondagem), material visual em slide (utilizando projetor multimídia e computador), materiais alternativos para construção de implementos (papel, papelão, cola, tesoura, piloto de quadro branco, tinta guache, lápis de cera), sala do auditório para realização das práticas).

**Avaliação:** Ocorrerá de forma contínua e processual ao longo da unidade de ensino, com o objetivo de acompanhar o desenvolvimento dos estudantes a partir da metodologia proposta, realizando os ajustes necessários para que a aprendizagem aconteça.

(APÊNDICE 2 - CRONOGRAMA DAS INTERVENÇÕES EM CAMPO 2024.2)

DATAS:	EVENTO:
28/10 - Segunda- feira	Contato com a equipe gestora para alinhar detalhes sobre a intervenção e confirmar a data da reunião com os responsáveis dos alunos;
29/10 - Terça- feira	Avisos e organização dos documentos para a assinatura dos responsáveis
04/11 - Segunda- feira	Reunião com os participantes da pesquisa e assinatura dos termos (TCLE/ TALE);
05/11 - Terça- feira	(AULA 1) - Aplicação dos questionários de sondagem com os estudantes; (AULA 2) - Apresentação visual (conceitos iniciais sobre a Luta - regras, fundamentos e características);
11/11 - Segunda- feira	(AULA 3) - Classificações da Luta (Curta, média e Longa distância) Aula expositiva + <b>dinâmica (Esgrima)</b>
12/11 -Terça- feira	(AULA 4) - Conhecendo as Lutas do Brasil (origens e significados)- Aula expositiva
19/11 - Terça- feira	(AULA 5) - <b>AULA PRÁTICA</b> - Jogos de oposição (conhecendo o HUKA -HUKA) + <b>(Produção artística individual)</b> ;
25/11 - Segunda- feira	(AULA 6) - Montagem do painel síntese sobre o HUKA HUKA Lutas Brasileiras e a cultura indígena;
26/11 -Terça- feira	(AULA 7) - Apresentação das produções (exposição visual)- FALAS DOS ESTUDANTES + <b>REVISÃO (montando a linha do tempo sobre o que aprendemos!)</b>
02/12 - Segunda- feira	(AULA 8) - <b>AULA PRÁTICA</b> - Jogos de oposição: <b>FESTIVAL DE HUKA HUKA (VIVENDO NOSSAS ORIGENS)</b> ;
03/12 - Terça - feira	(AULA 9) - Momento Avaliativo <b>(ENTREVISTA COM OS ESTUDANTES)</b> ;

(APÊNDICE 3 - Questionário de Sondagem para os estudantes )

QUESTIONÁRIO
<b>IV Unidade- Luta</b> <b>Disciplina: Educação Física</b> <b>Professora : Marcela Silva</b> <b>Nome do estudante:</b> _____ <b>Idade:</b> _____ <b>Turma:</b> 6° Ano _____
1. Para você, o que é Luta? _____ _____ _____
2. Você já praticou alguma Luta? ( ) SIM ( ) NÃO Qual: _____
3. Você acha importante praticar a Luta? ( ) SIM ( ) NÃO Porquê? _____ _____
4. Existe diferença entre Luta e Briga? ( ) SIM ( ) NÃO Quais são: _____ _____
5. Você já estudou sobre Luta na aula de Educação Física? ( ) SIM ( ) NÃO
6. Você conhece alguma Luta Brasileira? ( ) SIM ( ) NÃO Qual: _____
7. Você já assistiu Luta na TV ou na internet? ( ) SIM ( ) NÃO O que você aprendeu sobre ela? _____ _____ _____ _____

## (APÊNDICE 4 - DIÁRIO DE CAMPO)

### DIÁRIO DE CAMPO - Intervenção prática:

<p><b>Data:</b> 28/10 <b>Segunda- feira</b></p> <p><b>Evento:</b> Contato com a equipe gestora para alinhar detalhes sobre a intervenção e confirmar a data da reunião com os responsáveis dos alunos;</p>	<p><b>Descrição:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Compreendendo que o processo de investigação necessita uma minuciosa preparação prévia, com etapas bem definidas, organizadas, documentadas, este momento inicial foi de suma importância para alinhar junto a gestão, a partir do cronograma escolar e sua particularidade, como as intervenções iriam acontecer e qual a melhor estratégia para convidar os responsáveis à reunião de assinatura dos documentos;</li><li>- O turno teve início com uma reunião de alinhamento com os coordenadores e gestor, na qual a professora/ pesquisadora explicou o processo de desenvolvimento das intervenções e intencionalidades da pesquisa;</li><li>- Em seguida, alinhamos sobre a melhor forma de chamamento dos responsáveis pelos estudantes para assinatura dos termos da pesquisa;</li></ul>
<p><b>Data:</b> 29/10 <b>Terça - feira</b></p> <p><b>Evento:</b> Avisos e organização dos documentos para a assinatura dos responsáveis</p>	<p><b>Descrição:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- O turno teve início na sala de aula, com uma breve reunião da professora/pesquisadora com os estudantes do (6º Ano A), turma definida para a referida pesquisa, na qual foi falado sobre a importância do trabalho a ser desempenhado e da responsabilidade da assinatura dos documentos, pelos responsáveis, para podermos dar encaminhamento à pesquisa;</li><li>- Durante a tarde, foram reforçados os avisos aos responsáveis, tanto pelos grupos oficiais da escola, quanto por ofício circular entregue aos educandos, sobre a importância em comparecerem para formalização do processo;</li></ul>

(APÊNDICE 5 - PLANEJAMENTOS DE AULA)



LUTAS



6º ANO A - EDUCAÇÃO FÍSICA  
PROFESSORA: MARCELA SILVA  
AULA 1 E 2 - (05/11/2024)  
(QUESTIONÁRIOS DE SONDAAGEM  
E CONCEITO E CARACTERÍSTICAS DA LUTA)



LUTAS



6º ANO A - EDUCAÇÃO FÍSICA  
PROFESSORA: MARCELA SILVA  
AULA 3 - (11/11/2024)  
(CLASSIFICAÇÃO DA LUTA -  
CURTA, MÉDIA E LONGA DISTÂNCIA)



LUTAS



6º ANO A - EDUCAÇÃO FÍSICA  
PROFESSORA: MARCELA SILVA  
AULA 4 - (12/11/2024)  
(CONHECENDO AS LUTAS DOS BRASIL - ORIGEM E  
SIGNIFICADOS)

# LUTAS



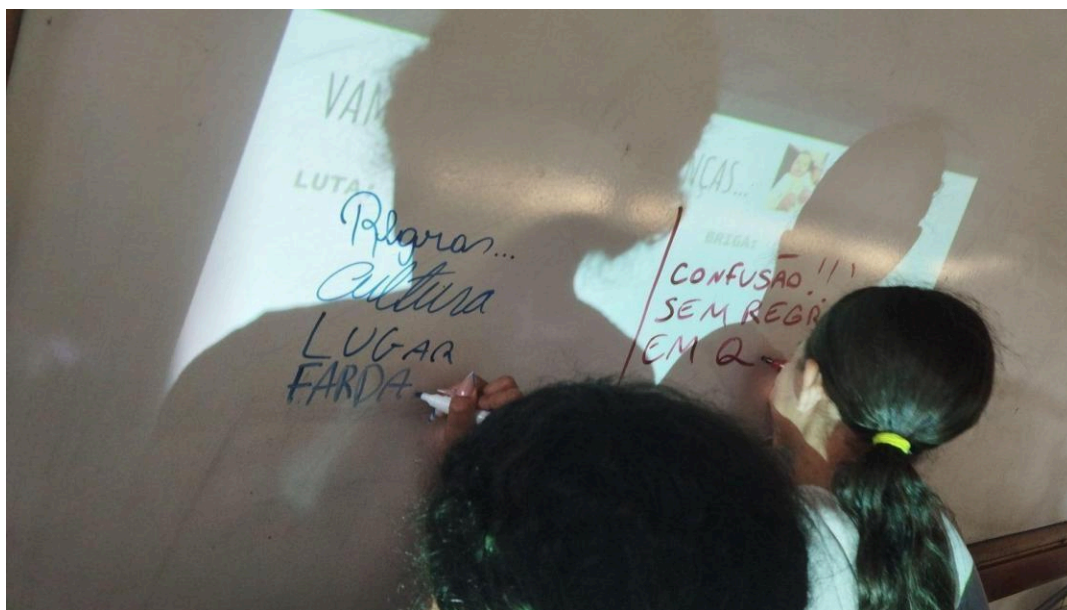
6º ANO A - EDUCAÇÃO FÍSICA  
PROFESSORA: MARCELA SILVA  
AULA 5- (19/11/2024)  
(AULA PRÁTICA - JOGOS DE OPOSIÇÃO:  
CONHECENDO O HUKA HUKA)

# LUTAS



6º ANO A - EDUCAÇÃO FÍSICA  
PROFESSORA: MARCELA SILVA  
AULA 6- (25/11/2024)  
Objetivo: Construção do painel de revisão  
(mosaico de imagens sobre o HUKA HUKA)

(APÊNDICE 6 - FOTO DA INTERVENÇÃO- PRIMEIROS CONCEITOS)



(APÊNDICE 7 - FOTO DA INTERVENÇÃO- AULA SOBRE O HUKA HUKA)

# LUTAS



6º ANO A - EDUCAÇÃO FÍSICA  
PROFESSORA: MARCELA SILVA  
AULA 5 - (19/11/2024)  
(AULA PRÁTICA - JOGOS DE OPOSIÇÃO:  
CONHECENDO O HUKA HUKA)

# KUARUP

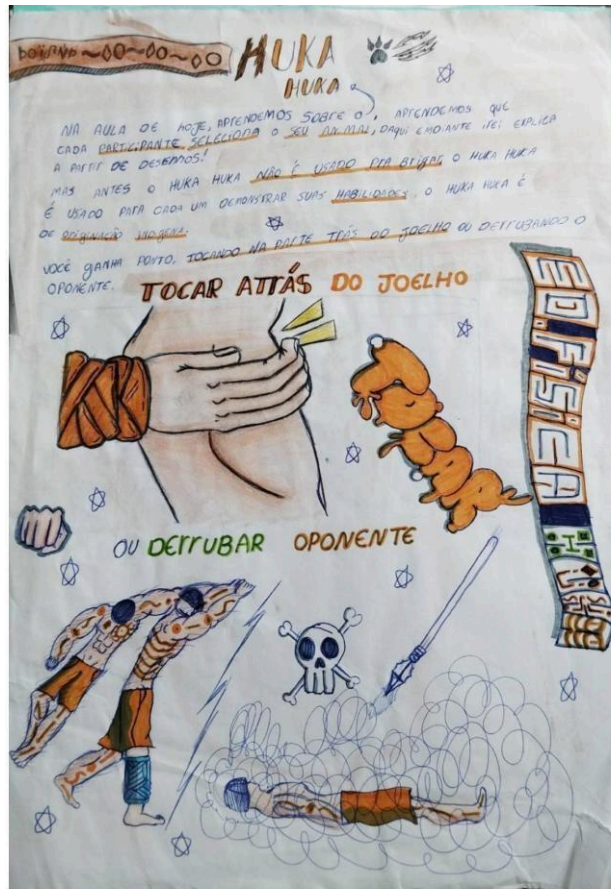
Dança típica de povos do alto Xingu, dançada por todos os membros da tribo, para fazer uma homenagem aos membros que já morreram.



(APÊNDICE 8 - PAINEL COLETIVO SOBRE O HUKA HUKA )

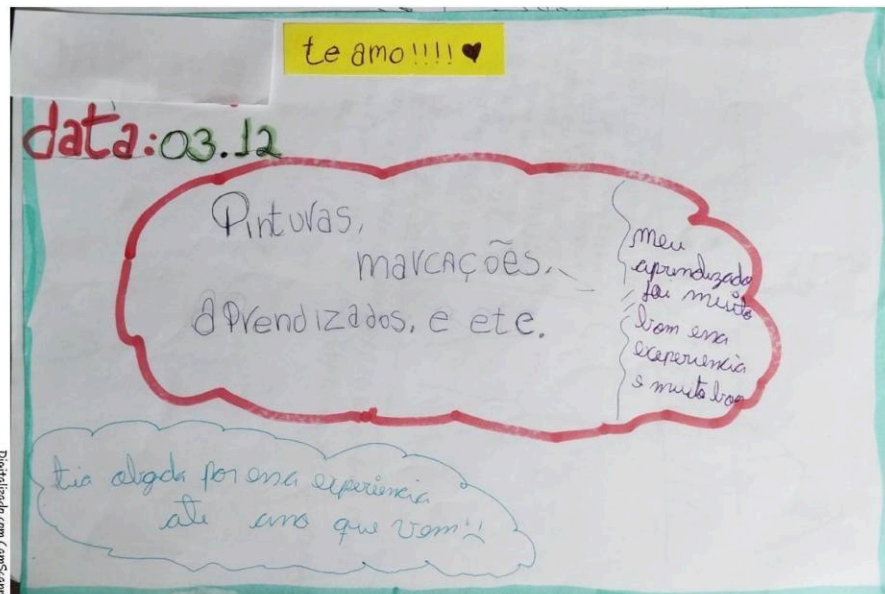


(APÊNDICE 9- RELATÓRIO FINAL) (ESTUDANTE 1)



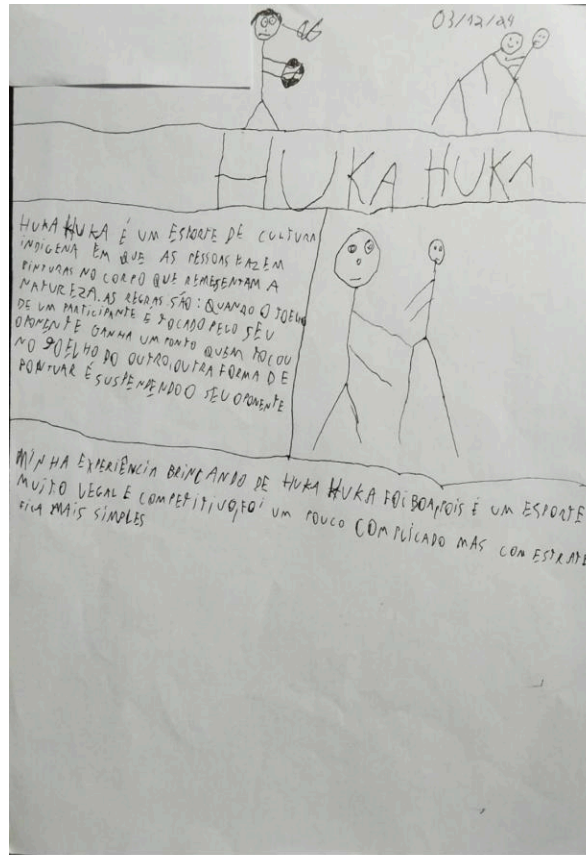
Digitizado com CamScanner

(ESTUDANTE 2)



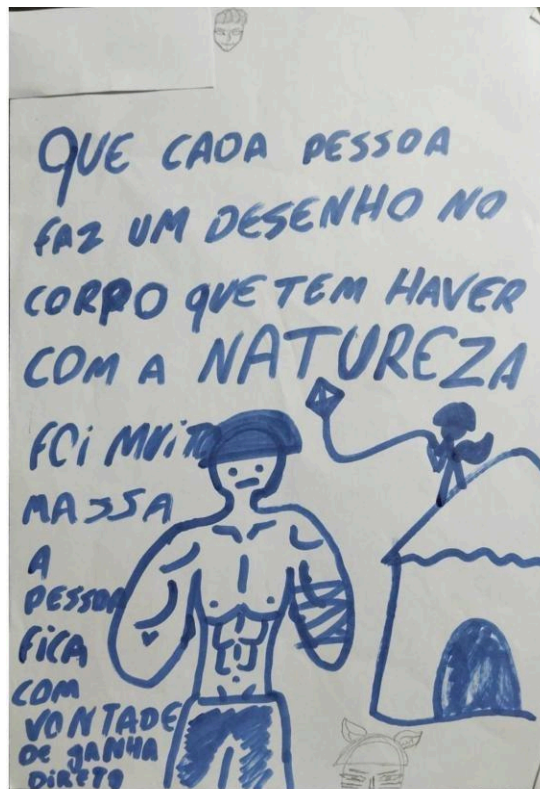
Digitizado com CamScanner

(ESTUDANTE 3)



Digitizado com CamScanner

(ESTUDANTE 4)



Digitizado com CamScanner

(ESTUDANTE 5)

"6º ANO A" 22/03/24  
O HUKA-HUKA É UMA LUTA  
INDÍGENA E COM MUITO  
RESPEITO. O HUKA-HUKA  
TEM VÁRIAS REGRAS TIPO  
COMO PORTAR COM RES-  
PEITAR O ORIENTE E ETC

EXPERIÊNCIA

A MINHA EXPERIÊNCIA  
FOI MUITO BOA E LEGAL  
E TAMBÉM APRENDI M  
MUITA COISA SOBRE O HUKA-  
HUKA E COMO SE LUTA

Digitalizado com CamScanner

(ESTUDANTE 6)

TE AMO!!!  
VC É A MELHOR  
ATÉ ANO QUE VEM TIA!!

HUKA HUKA

ME ajudou  
muito

EU GOSTE  
MUITO!!

ASMEI

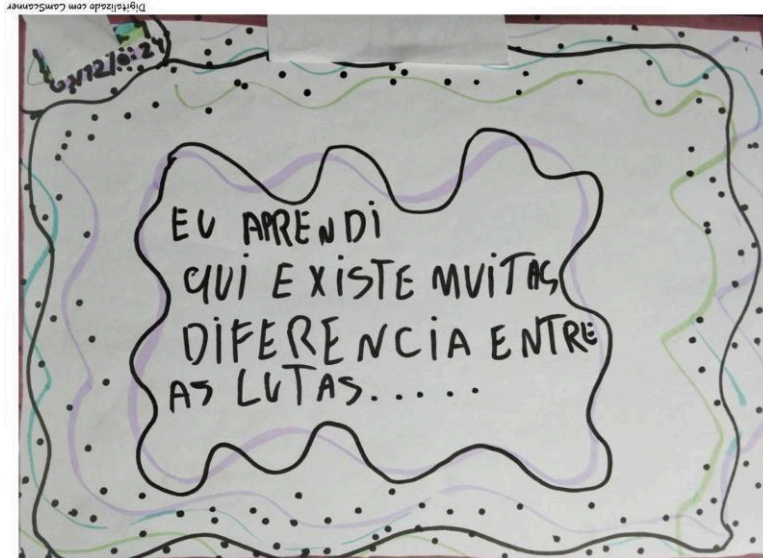
FOI MUITO  
BOM TIA!!  
ORIGADOO

TE AMO TIA  
ATÉ ANO QUE VEM

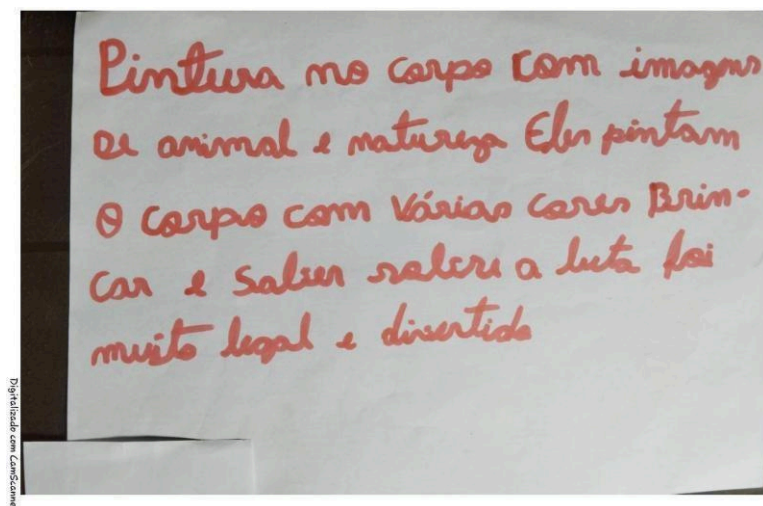


Digitalizado com CamScanner

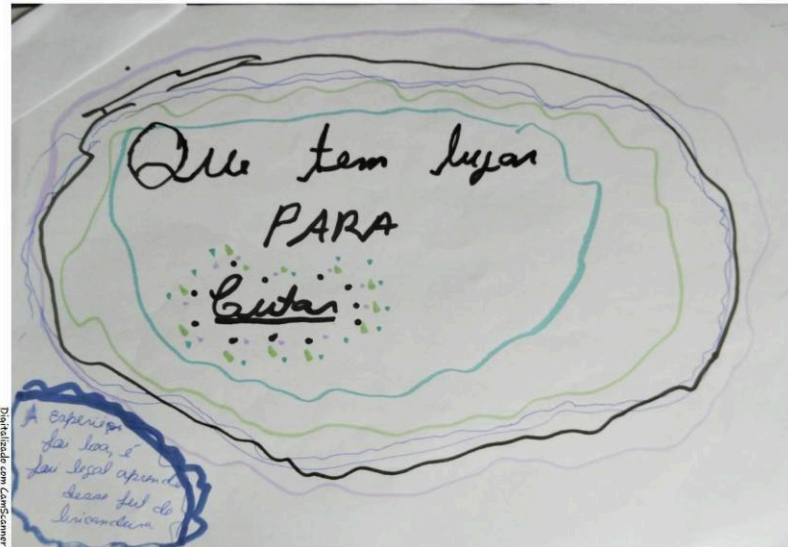
## RELATÓRIO (ESTUDANTE 7)



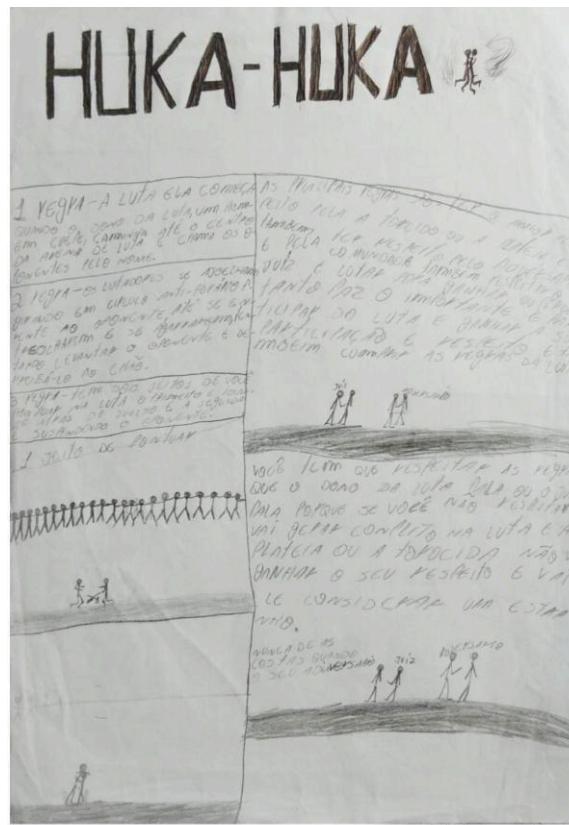
## (ESTUDANTE 8)



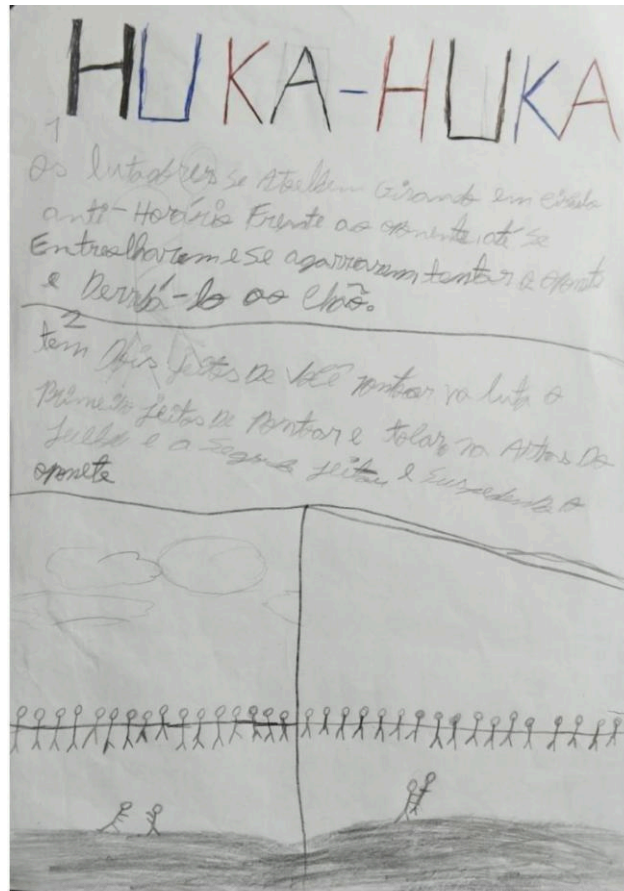
(ESTUDANTE 9)



(ESTUDANTE 10)

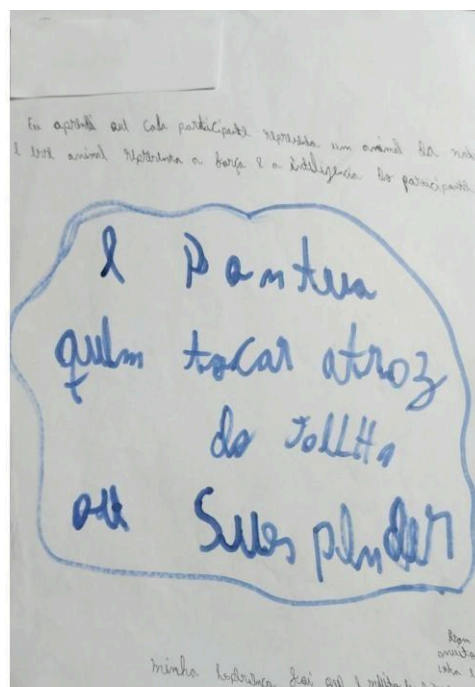


(ESTUDANTE 11)



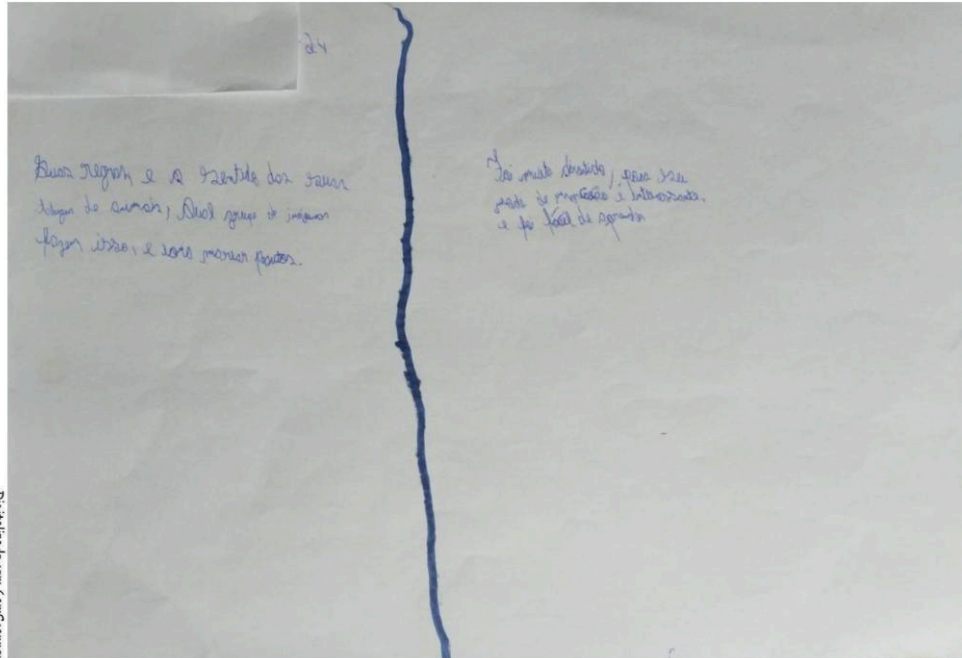
Digitizado com CamScanner

(ESTUDANTE 12)



Digitizado com CamScanner

(ESTUDANTE 13)



## **ANEXOS**

## (ANEXO 1 - PARECER DO COMITÊ DE ÉTICA )

COMPLEXO HOSPITALAR  
HUOC/PROCAPE



### PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

#### DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

**Título da Pesquisa:** O ensino da Luta na Educação Física Escolar: contribuições do jogo utilizado como estratégia pedagógica

**Pesquisador:** Marcelo Soares Tavares de Melo

**Área Temática:**

**Versão:** 2

**CAAE:** 82055424.8.0000.5192

**Instituição Proponente:** FUNDACAO UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

#### DADOS DO PARECER

**Número do Parecer:** 7.116.524

#### Apresentação do Projeto:

O presente estudo, entendendo o ato de jogar como essa atividade voluntária, realizada em determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras definidas livremente, mas de caráter obrigatório, acompanhada de um sentimento de tensão, de alegria (grito nosso) e de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 1993, apud TAVARES, 2006) faremos o exercício de pensá-lo no contexto formativo, enquanto estratégia de ensino. Deste modo, diante de tantos recortes possíveis de investigação, faremos a opção de contribuímos epistemologicamente sobre o potencial educativo do jogo utilizado como estratégia pedagógica para o ensino da Luta na Educação Física, assim, traremos a escola como cenário principal para essa desafiadora e motivante tarefa de ressignificar os saberes sobre este conhecimento. Dito isso, pensar a escola como esse espaço cuja função não se limita apenas ao acesso e aplicabilidade de saberes socialmente valorizados, nos permite compreendê-los como meio para ampliar o autoconhecimento, desenvolver habilidades para a convivência e consequentemente gerir melhor as aprendizagens (BUENO, 2001), tornando-as mais significativas. Diante do potencial educativo do jogo e da importância do seu trato ao longo da vida escolar dos sujeitos, é inegável que a busca pelo lúdico vai muito além dos muros da escola, dos recreios, dos momentos de descontração entre seus pares, ele transita por outros campos de conhecimento. Ao investigarmos na presente pesquisa, o jogo como estratégia pedagógica no ensino da Luta, estamos considerando-o, a partir do entendimento de Silva

Endereço: Rua Amâncio Marques, 310  
Bairro: Santo Amaro CEP: 50.100-130  
UF: PE Município: RECIFE  
Telefone: (81)3184-1271 Fax: (81)3184-1271 E-mail: cep\_huoc.procape@upe.br

(2018) como a ferramenta que subsidiará o educador na organização dos saberes, sinalizando os caminhos para o educando aprender e permeados por um contexto lúdico, produzir conhecimento de qualidade. Diante disso, criar uma narrativa que consiga trazer a Luta como pauta importante de estímulo à não-violência, de reflexão sobre a autodefesa, de apropriação de valores importantes para a vida em sociedade, de desenvolver novas habilidades pautada no cuidado consigo e com o outro, criando um ambiente de aula seguro, divertido e motivante, torna-se urgente para pensarmos as aprendizagens necessárias aos tempos atuais. Portanto, partindo de inquietações oriundas da prática pedagógica, ao sistematizar a Luta na escola, o referido estudo lança luz à seguinte problemática de pesquisa: quais contribuições para o trato da Luta podem ser reveladas nas aulas de Educação Física quando o jogo passa a ser utilizado como estratégia pedagógica para ensiná-la. Para nos conduzir no processo de investigação, o presente estudo trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, pois, segundo Minayo (2006) implica a necessidade de um olhar reflexivo e com maior profundidade, sobre o nosso objeto, e será do tipo pesquisa-ação, compreendendo a partir da dinâmica da realidade dos sujeitos envolvidos no estudo, professora e aluno, deste modo, definimos como objetivo geral: enunciar proposições teórico-práticas acerca do trato com o conhecimento Luta em Educação Física, ao utilizar o jogo como estratégia pedagógica para o seu ensino. Sendo assim, elaboramos os seguintes objetivos específicos para nosso estudo: compreender e caracterizar o jogo como fenômeno socialmente construído, bem como suas contribuições enquanto estratégia pedagógica de ensino; revelar as características fundamentais da Luta enquanto conhecimento a ser sistematizado na Educação Física Escolar; identificar na literatura e no campo de investigação, as possíveis contribuições ao ensino da Luta, quando ludicamente praticada.

O referido estudo trata-se uma pesquisa de abordagem qualitativa. Assim, compreendendo que tais relações são constituídas de linguagens diversas, elementos intrínsecos e extrínsecos a estas, condicionantes sociais e apreensão de saberes sem desconsiderar seu contexto histórico, trazendo assim várias possibilidades de leitura da realidade, optamos como método a hermenêutica-dialética (Minayo, 2008), o presente estudo será do tipo Pesquisa-ação, de acordo com (Thiolent, 2022). O processo de pesquisa será realizado em uma escola que atende aproximadamente 600 alunos, desde a educação infantil ao ensino fundamental e EJA, que compõem a rede municipal de ensino da Cidade de Caruaru, localizada no Agreste de Pernambuco. Os sujeitos envolvidos na pesquisa serão, educandos matriculados regularmente, no sexto ano do Ensino Fundamental de uma realidade pública de ensino na Rede Municipal de

COMPLEXO HOSPITALAR  
HUOC/PROCAPE



Continuação do Protocolo: 7.1.19.004

Caruaru, e a professora que faz parte da equipe da pesquisa Licenciada em Educação Física, da mesma municipalidade desde 2012. Como instrumentos a serem utilizados na pesquisa, iremos propor a estruturação: planejamento e intervenção de uma unidade sobre o conhecimento Luta na referida escola, considerando a organização sugerida pela secretaria de educação para o ano letivo, serão organizados seminários para o orientação da proposta a ser trabalhada, serão construídos questionários semi-estruturados para ajudar a direcionar os sujeitos da pesquisa (professora e educandos) na compreensão do processo, um diário de campo contendo os registros detalhado de cada intervenção bem como um roteiro de observação para caracterizar todo o processo de investigação. Critério de Inclusão: A professora precisa atuar nos anos iniciais e/ou finais do ensino fundamental; Aceitar participar da pesquisa assinando o Termo de Consentimento e Livre Esclarecido (TCLE), modelo consta no (anexo 1) deste documento, constar em seu planejamento o conteúdo Luta; Os educando precisam estar regularmente matriculados na escola, em que a professora leciona, cursando o 6º Ano do ensino fundamental II , anos Finais. Critério de Exclusão: Será excluído da pesquisa os sujeitos que não estiverem participando das aulas durante a unidade Luta, impossibilitando o processo avaliativo.

**Objetivo da Pesquisa:**

Objetivo Primário:

Enunciar proposições teórico-práticas acerca do trato com o conhecimento Luta em Educação Física, ao utilizar o jogo como estratégia pedagógica para o seu ensino.

Objetivo Secundário:

Compreender e caracterizar o jogo como fenômeno socialmente construído, bem como suas contribuições enquanto estratégia pedagógica de ensino; revelar as características fundamentais da Luta enquanto conhecimento a ser sistematizado na Educação Física Escolar; Identificar na literatura e no campo de investigação, as possíveis contribuições ao ensino da Luta, quando ludicamente praticada

**Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

Riscos:

Poderá acontecer desconforto em alguma atividade, vergonha de não saber responder, porém, estaremos à disposição para esclarecer quaisquer dúvidas e minimizar os riscos.

Benefícios:

Poderão contribuir, a curto prazo e longo prazo, com reflexões importantes sobre o tema,

Endereço: Rua Antônio Marques, 310  
Bairro: Santo Amaro CEP: 56.100-130  
UF: PE Município: RECIFE  
Telefone: (81)3184-1271 Fax: (81)3184-1271 E-mail: cep\_huoc.procape@upe.br

Continuação do Parecer: 7.116.524

ajudando a construir práticas pedagógicas mais adequadas a nossa realidade e poderão trazer benefícios para futuras pesquisas na área.

**Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

Conforme a CARTARESPOTA.pdf, postada, após a resolução das pendências apresentadas no parecer nº 7.040.29729 de Agosto de 2024. Da forma agora apresentada o projeto encontra-se em conformidade com as resoluções vigentes (Resolução 466/12, Norma Operacional 001/13 CNS-MS). Não apresentado óbice ético.

**Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

Apresentados atendendo o protocolo de pesquisas, em conformidade com as resoluções vigentes (Resolução 466/12, Norma Operacional 001/13 CNS-MS).

**Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:**

Diante do exposto, o CEP-HUOC/PROCAPE, de acordo com as atribuições definidas na Resolução CNS nº 466 de 2012 e na Norma Operacional nº 001 de 2013 do CNS, manifesta-se, pela aprovação da proposta ao projeto de pesquisa, não apresentando óbice ético, devendo o pesquisador enviar à Plataforma Brasil, relatório parcial caso durante a pesquisa for demonstrando fatos relevantes e resultados parciais de seu desenvolvimento e um relatório final após o encerramento da pesquisa, totalizando seus resultados.

**Considerações Finais a critério do CEP:**

**Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:**

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_P ROJETO_2386546.pdf	27/09/2024 18:03:54		Aceito
Outros	CARTARESPOTA.pdf	27/09/2024 18:01:56	Marcelo Soares Tavares de Melo	Aceito
Outros	TALEE.pdf	27/09/2024 17:59:51	Marcelo Soares Tavares de Melo	Aceito
Outros	TALE.pdf	27/09/2024 17:58:57	Marcelo Soares Tavares de Melo	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.pdf	27/09/2024 17:58:12	Marcelo Soares Tavares de Melo	Aceito
Outros	Lattes.pdf	27/09/2024	Marcelo Soares	Aceito

Endereço: Rua Amóbio Marques, 310  
Bairro: Santo Amaro CEP: 50.100-130  
UF: PE Município: RECIFE  
Telefone: (81)3184-1271 Fax: (81)3184-1271 E-mail: cep\_huoc.procape@upe.br

COMPLEXO HOSPITALAR  
HUOC/PROCAPE



Continuação do Parecer: 7.116.526

Outros	Lattes.pdf	17:37:05	Tavares de Melo	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	projetoatual.pdf	27/09/2024 17:33:40	Marcelo Soares Tavares de Melo	Aceito
Folha de Rosto	folharosto.pdf	27/09/2024 17:31:15	Marcelo Soares Tavares de Melo	Aceito
Outros	CONFIDENCIALIDADE.pdf	18/07/2024 19:58:12	Marcelo Soares Tavares de Melo	Aceito
Outros	CARTA.pdf	18/07/2024 19:57:41	Marcelo Soares Tavares de Melo	Aceito

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

RECIFE, 02 de Outubro de 2024

Assinado por:

Magaly Bushatsky  
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Antônio Marques, 310  
Bairro: Santo Amaro CEP: 50.100-130  
UF: PE Município: RECIFE  
Telefone: (81)3184-1271 Fax: (81)3184-1271 E-mail: cnp\_huocprocape@upe.br

(ANEXO 2 - CARTA DE ANUÊNCIA )



**CARTA DE ANUÊNCIA - Resolução 466/12**

Declaramos para os devidos fins, que aceitaremos a pesquisadora **MARCELA MARIA DA SILVA**, a desenvolver o seu projeto de pesquisa: **O ENSINO DA LUTA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: CONTRIBUIÇÕES DO JOGO UTILIZADO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA**, que será desenvolvido sob a coordenação/orientação do Prof. Dr. Marcelo Soares Tavares de Melo.

Esta autorização está condicionada ao cumprimento do(a) pesquisador(a) aos requisitos das Resoluções do Conselho Nacional de Saúde e suas complementares, comprometendo-se a utilizar os dados pessoais dos participantes da pesquisa, exclusivamente para fins científicos, mantendo sigilo e garantindo a não utilização das informações em prejuízo das pessoas e/ou das comunidades. Outrossim, comprometer-se à apresentar os resultados de sua pesquisa à nossa rede municipal de ensino.

Antes de iniciar a coleta de dados, o(a) pesquisador(a) deverá apresentar a esta Instituição o Parecer Consubstanciado devidamente aprovado, emitido pelo Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos, credenciado ao Sistema CEP/CONEP.

Caruaru, 14 de junho de 2024.

  
goub

M  
Gestor do Centro  
CFPE - SEDUC

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES

1848

CARUARU

1857

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E ESPORTES

Avenida Cícero José Dutra, S/N - Petrópolis, Caruaru-PE  
CEP: 55930-890 - Tel: 3334-8507

## (ANEXO 3 - TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - TALE)

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - TALE  
(Elaborado de acordo com a Resolução 466/2012-CNS/MS) - PARA MENORES DE 18 ANOS

Convidamos você para participar como voluntário (a) da pesquisa O ensino da Luta na Educação Física Escolar: contribuições do jogo utilizado como estratégia pedagógica, após autorização de seu responsável legal, que está sob a responsabilidade do (a) pesquisador (a) Marcelo Tavares Soares de Melo e sua equipe Marcela Maria da Silva.

### INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Descrição da pesquisa: Pensar novas formas de ensinar é muito importante para que possamos causar impactos de forma positiva na vida dos estudantes, em Educação Física estudamos sobre vários temas importantes para nossa saúde e nossa formação em geral, entre tantos conteúdos, esta pesquisa tem como objetivo investigar sobre o ensino da Luta, utilizando jogos como estratégia para tornar o aprendizado ainda mais significativo, neste estudo iremos construir com os alunos do sexto ano, uma unidade sobre conhecimento Luta, onde iremos proporcionar seu ensino através jogos de luta, com o intuito de motivar e encorajar o estudante a aprender sobre seus sentidos, significados, valores, compreendendo-a como cultura e diferenciando-a de ações de violência. Esclarecimentos do período de participação do voluntário na pesquisa:

A pesquisa terá início na 4ª unidade que corresponde ao período de Outubro à Dezembro, respeitando o calendário elaborado pela SEDUC e a organização interna da escola; As aulas ocorrerão com os estudantes do 6º Ano do ensino fundamental da referida escola, totalizando (5 encontros) que ocorrerão nos espaços da escola (Sala de aula, Quadra de aula, Auditório) a depender do objetivo de cada aula. Durante a pesquisa serão realizadas entrevistas e questionários, aulas teóricas e práticas, realização de trabalhos individuais e em grupo, que serão orientados pela professora durante as aulas; Dos RISCOS para os participantes: poderá acontecer desconforto em alguma atividade, vergonha de não saber responder, porém, estaremos à disposição para esclarecer quaisquer dúvidas e minimizar os riscos. E BENEFÍCIOS diretos e indiretos para os participantes: poderão contribuir, a curto prazo e longo prazo, com reflexões importantes sobre o tema, ajudando a construir práticas pedagógicas mais adequadas a nossa realidade e poderão trazer benefícios para futuras pesquisas na área. AS INFORMAÇÕES desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a sua participação. Os dados coletados nesta pesquisa (questionários, entrevistas e sua gravação de áudio e vídeo), ficarão armazenados em (pastas de arquivo, computador pessoal), sob a responsabilidade do pesquisador principal, pelo período de (5 anos) e após este período serão devidamente descartadas/apagadas (sendo mídia ou impresso), resguardando a confidencialidade dos participantes da pesquisa. Nada lhe será pago ou cobrado para participar desta pesquisa, pois a aceitação é voluntária. Fica também garantida a indenização em casos de danos, comprovadamente decorrentes da participação na pesquisa, conforme decisão judicial ou extrajudicial. Se houver necessidade, as despesas para a sua participação serão assumidas pelos pesquisadores (ressarcimento de transporte e alimentação).

Em caso de dúvidas, você pode procurar o pesquisador responsável por esta pesquisa, por meio dos seguintes contatos: Rua Frei Jaboatão, n. 280/204, Torre, Recife – PE e [mmelo19@hotmail.com](mailto:mmelo19@hotmail.com) ou de sua equipe de pesquisa: Avenida Pierre Collier,

n. 429, Vila da Fábrica, Camaragibe – PE e [marcela.silva@upe.br](mailto:marcela.silva@upe.br), 081-985006777. Apenas quando todos os esclarecimentos forem dados e você concorde com a realização do estudo, pedimos que rubriche e assine as páginas ao final deste documento que está em duas vias. Uma via lhe será entregue e a outra ficará com o pesquisador. Você estará livre para decidir participar ou recusar-se. Caso não aceite participar, não haverá nenhum problema, desistir é um direito seu, bem como será possível retirar o consentimento em qualquer fase da pesquisa, também sem nenhuma penalidade.

Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da Universidade de Pernambuco CEP-HUOC/PROCAPE localizado no Rua Arnóbio Marques, 310, Santo Amaro, Recife/PE (1º andar do Pavilhão Ovídio Montenegro – POM do HUOC), telefone (81) 3184.1271 ou através do e-mail: [cep\\_huoc.procape@upe.br](mailto:cep_huoc.procape@upe.br)

*Marcelo Tavares*

Assinatura do pesquisador

### CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DO MENOR DE 18 ANOS COMO VOLUNTÁRIO

Eu, \_\_\_\_\_, abaixo assinado, após a leitura (ou a escuta da leitura) deste documento e de ter tido a oportunidade de esclarecer minhas dúvidas com o pesquisador, concordo em participar do estudo: o ensino da Luta na Educação Física Escolar: contribuições do jogo utilizado como estratégia pedagógica, como voluntário(a) bem como, autorizo o acesso ao questionário e entrevista, a divulgação e a publicação de toda informação por mim transmitida, exceto dados pessoais, em publicações e eventos de caráter científico. Foi-me garantido que posso retirar o meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade. Desta forma, assino este termo, juntamente com o pesquisador, em duas vias de igual teor, ficando uma via sob meu poder e outra em poder do(s) pesquisador(es).

Caruaru, \_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2024

Assinatura do Menor

Impresso  
digital  
(opcional)

## (ANEXO 4 - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO )

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA RESPONSÁVEL PELO MENOR DE 18 ANOS (Elaborado de acordo com a Resolução 466/2012-CNS/MS)

Convidamos o menor sob sua responsabilidade a participar como voluntário(a) da pesquisa: O ensino da Luta na Educação Física Escolar: contribuições do jogo utilizado como estratégia pedagógica, que está sob a responsabilidade do (a) pesquisador

(a) Marcelo Tavares Soares de Melo e sua equipe Marcela Maria da Silva.

#### INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

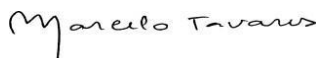
Descrição da pesquisa: Pensar novas formas de ensinar é muito importante para que possamos causar impactos de forma positiva na vida dos estudantes, em Educação Física estudamos sobre vários temas importantes para nossa saúde e nossa formação em geral, entre tantos conteúdos, esta pesquisa tem como objetivo investigar sobre o ensino da Luta, utilizando jogos como estratégia para tornar o aprendizado ainda mais significativo, neste estudo iremos construir com os alunos do sexto ano, uma unidade sobre conhecimento Luta, onde iremos proporcionar seu ensino através jogos de luta, com o intuito de motivar e encorajar o estudante a aprender sobre seus sentidos, significados, valores, compreendendo-a como cultura e diferenciando-a de ações de violência. Esclarecimentos do período de participação do voluntário na pesquisa:

- A pesquisa terá início na 4ª unidade que corresponde ao período de Outubro à Dezembro, respeitando o calendário elaborado pela SEDUC e a organização interna da escola.
- As aulas ocorrerão com os estudantes do 6º Ano do ensino fundamental da referida escola, totalizando (5 encontros) que ocorrerão nos espaços da escola (Sala de aula, Quadra de aula, Auditório) a depender do objetivo de cada aula.
- Durante a pesquisa serão realizadas entrevistas e questionários, aulas teóricas e práticas, realização de trabalhos individuais e em grupo, que serão orientados pela professora durante as aulas;
- Dos RISCOS para os participantes: poderá acontecer desconforto em alguma atividade, vergonha de não saber responder, porém, estaremos à disposição para esclarecer quaisquer dúvidas e minimizar os riscos. E BENEFÍCIOS diretos e indiretos para os participantes: poderão contribuir, a curto prazo e longo prazo, com reflexões importantes sobre o tema, ajudando a construir práticas pedagógicas mais adequadas a nossa realidade e poderão trazer benefícios para futuras pesquisas na área.
- AS INFORMAÇÕES desta pesquisa serão confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas, não havendo identificação dos voluntários, a não ser entre os responsáveis pelo estudo, sendo assegurado o sigilo sobre a sua participação. Os dados coletados nesta pesquisa (questionários, entrevistas e sua gravação de áudio e vídeo), ficarão armazenados em (pastas de arquivo, computador pessoal), sob a responsabilidade do pesquisador principal, pelo período de (5 anos) e após este período serão devidamente descartadas/apagadas (sendo mídia ou impresso), resguardando a confidencialidade dos participantes da pesquisa. Nada lhe será pago ou cobrado para participar desta pesquisa, pois a aceitação é voluntária. Fica também garantida a indenização em casos de danos, comprovadamente decorrentes da participação na pesquisa, conforme decisão judicial ou extrajudicial. Se houver necessidade, as despesas para a sua participação serão assumidas pelos pesquisadores (ressarcimento de transporte e alimentação).

Em caso de dúvidas, você pode procurar o pesquisador responsável por esta pesquisa, por meio dos seguintes contatos: Rua Frei Jaboatão, n. 280/204, Torre, Recife – PE e [mmelo19@hotmail.com](mailto:mmelo19@hotmail.com) ou de sua equipe de pesquisa: Avenida Pierre Collier,

n. 429, Vila da Fábrica, Camaragibe – PE e [marcela.silva@upe.br](mailto:marcela.silva@upe.br), 081-985006777. Apenas quando todos os esclarecimentos forem dados e você concorde com a realização do estudo, pedimos que rubrique e assine as páginas ao final deste documento que está em duas vias. Uma via lhe será entregue e a outra ficará com o pesquisador. Você estará livre para decidir participar ou recusar-se. Caso não aceite participar, não haverá nenhum problema, desistir é um direito seu, bem como será possível retirar o consentimento em qualquer fase da pesquisa, também sem nenhuma penalidade.

Em caso de dúvidas relacionadas aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da Universidade de Pernambuco CEP-HUOC/PROCAPE localizado no Rua Arnóbio Marques, 310, Santo Amaro, Recife/PE (1º andar do Pavilhão Ovídio Montenegro – POM do HUOC), telefone (81) 3184.1271 ou através do e-mail: [cep\\_huoc.procape@upe.br](mailto:cep_huoc.procape@upe.br)



Assinatura do pesquisador

#### CONSENTIMENTO DO RESPONSÁVEL PELA PARTICIPAÇÃO DO MENOR DE 18 ANOS COMO VOLUNTÁRIO

Eu, \_\_\_\_\_ abaixo assinado, após a leitura (ou a escuta da leitura) deste documento e de ter tido a oportunidade de esclarecer minhas dúvidas com o pesquisador, concordo em consentir a participação do menor \_\_\_\_\_ responsabilidade, no estudo: O ensino da Luta na Educação Física Escolar: contribuições do jogo utilizado como estratégia pedagógica, como voluntário(a) bem como, autorizo o acesso ao questionário e entrevista, a divulgação e a publicação de toda informação por mim transmitida, exceto dados pessoais, em publicações e eventos de caráter científico. Foi-me garantido que posso retirar o meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade. Desta forma, assino este termo, juntamente com o pesquisador, em duas vias de igual teor, ficando uma via sob meu poder e outra em poder do(s) pesquisador(es).

Caruaru, de \_\_\_\_\_ de 2024

Assinatura do responsável do menor

(ANEXO 5 - ORGANIZADOR CURRICULAR DE CARUARU )

Organizador Curricular por Bimestre

# Educação Física

Ensino Fundamental - Anos Finais

6º Ano

Lutas	Lutas do Brasil	(EF67EF17CRU) Conhecer a história, evolução e filosofia das lutas no Brasil e no mundo, bem como suas principais características. (EF69EF18CRU) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do Brasil, respeitando o colega como oponente, entendendo as diferentes formas e métodos de disputa de cada luta.	(EF67EF14) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais. (EF67EF15) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do Brasil, respeitando o colega como oponente. (EF67EF16) Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil. (EF67EF17) Problematicar preconceitos e estereótipos relacionados ao universo das lutas e demais práticas corporais, propondo alternativas para superá-los, com base na solidariedade, na justiça, na equidade e no respeito
-------	-----------------	--	---