

AS LUTAS E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Fabricio Monteiro

Prefeitura de São Paulo – EMEF João Ribeiro de Barros

Faculdade Estácio – SP

Lutas são atividades em que são utilizadas técnicas de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão, combinando movimentos de ataque e defesa (BRASIL, 1998). Este artigo tem como objetivo desenvolver a proposta metodológica das lutas para a Educação Física na Educação Infantil e nas primeiras séries do Ensino Fundamental através dos chamados Jogos de Luta (OLIVIER, 2000). A importância do trabalho pedagógico com as lutas na Educação Física escolar reside no fato de que é construção histórica e cultural da humanidade, faz parte dos elementos da cultura corporal, e que, portanto, constitui conhecimentos que devem ser tematizados na escola. O mais importante para o professor, no desenvolvimento das suas aulas através dos Jogos de Luta, é compreender e procurar explorar junto aos alunos a ludicidade e as competências próprias de cada atividade, cuja tarefa é inteiramente da competência de um profissional de Educação Física, mesmo não sendo especialista em lutas.

Palavras-chave: Lutas; Educação Física escolar; Jogos de luta.

Introdução

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN de Educação Física, as lutas são atividades em que o adversário deve ser subjugado com técnicas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão, combinando movimentos de ataque e defesa (BRASIL, 1998, p. 70).

Lançanova ([2007]), procurando diferenciar de artes marciais, define luta como qualquer situação em que haja combate. Explica que a luta faz parte da cultura humana, surgindo da necessidade de se proteger, estando sempre presente em situações de defesa contra inimigos ou feras, ou de ataque na caça ou na guerra, com ou sem armas.

O autor acrescenta que o termo luta, do latim *lucta*, significa “combate com ou sem armas entre pessoas ou grupos; disputa”.

Já o termo artes marciais é uma composição do latim *arte*, que significa “conjunto de preceitos ou regras para bem dizer ou fazer qualquer coisa”, e *martiale*, que se refere a guerra, bélico, militares ou guerreiros. As artes marciais são sistemas de práticas e tradições para treinamento de combate, sistemas codificados de estilos de luta, em combates armados ou não, sem o uso de instrumentos modernos como armas de fogo (LANÇANOVA, [2007]).

Porém, cabe destacar que o termo marcial está relacionado ao campo mitológico, pois se refere a Marte (deus romano da guerra), fazendo alusão à dimensão conflituosa das relações humanas, sendo alimentado continuamente de elementos que ultrapassam as demandas pragmáticas e utilitaristas das formas militares de combate (CORREIA e FRANCHINI, 2010, p. 01-02).

Mitchell (1997, p. 6) complementa observando que os primeiros artistas marciais desenvolveram suas técnicas para uso nos campos de batalha. E ainda, para Goodman (2000, p. 6), inerente ao ensino das artes marciais estão os princípios orientadores do respeito, da cortesia e da autodisciplina.

Portanto, as artes marciais podem ser consideradas sistemas de técnicas de guerra historicamente estabelecidos sempre que um grupo étnico ou grupo social, de forma intrínseca à sua cultura, desenvolveu, ampliou, sistematizou ou difundiu práticas e técnicas de treinamento de luta e combate, visando, de certa forma, à sua própria defesa, ou, de maneira mais ampla, com objetivos bélicos.

Mas, tentando avançar para além da discussão conceitual, a opção neste artigo é pela utilização do termo lutas, que parece ser mais abrangente, permitindo abordar sem maiores dificuldades como possíveis conteúdos das aulas de Educação Física determinadas manifestações como a Capoeira ou o Boxe.

Quais, então, aproveitando o tema, são os possíveis conteúdos da Educação Física escolar? Até o início da década de 1990, muito embora a prática pedagógica da Educação Física na escola brasileira já ultrapassasse os cem anos de idade (BRACHT *et al.*, 2003), a resposta a essa pergunta poderia ser pouco abrangente ou demasiadamente inconsistente.

No livro conhecido como Coletivo de Autores (1992, p. 50, 62, 76), os autores explicam que a Educação Física vem sendo a prática pedagógica que no âmbito escolar tematiza formas de atividades expressivas corporais como jogo, esporte, dança e

ginástica, ou outras que possam constituir os conteúdos que configuram uma área de conhecimento chamada de cultura corporal. Nesta obra, é feita também uma referência à Capoeira como conteúdo carente de resgate pela Educação Física escolar como manifestação cultural, considerando sua historicidade.

Alguns anos mais tarde, os Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física, publicados em 1997 (1º e 2º Ciclos do Ensino Fundamental) e 1998 (3º e 4º Ciclos) dividem os elementos da cultura corporal, ou conteúdos da Educação Física, em três blocos: (1º) “Conhecimentos sobre o corpo”, (2º) “Esportes, jogos, lutas e ginásticas”, e (3º) “Atividades rítmicas e expressivas” (BRASIL, 1998, p. 67-8). Embora haja diversas críticas ao referido documento, esses conceitos estabelecem, inclusive institucionalmente, as lutas como conteúdo próprio da Educação Física escolar brasileira.

Logo, a importância do trabalho pedagógico com o conteúdo lutas na Educação Física escolar está para além dos seus possíveis benefícios desenvolvimentistas, psicomotores e de autoestima para as crianças, o que se pode observar através de atividades bem direcionadas com base em diversas outras manifestações culturais. Essa importância, na realidade, reside no fato de que é construção histórica e cultural da humanidade, faz parte dos elementos da cultura corporal e, conseqüentemente, dos conteúdos próprios da Educação Física, e que, portanto, constitui conhecimentos que devem ser tematizados na escola.

E para tratar de como trabalhar com esse conteúdo na escola, este artigo tem como objetivo desenvolver a proposta metodológica das lutas na Educação Infantil e nas primeiras séries do Ensino Fundamental através dos chamados Jogos de Luta com base na obra de Olivier (2000).

1. Lutas na Educação Física escolar: É possível?

Para a metodologia do trabalho pedagógico com as lutas na Educação Física escolar junto aos alunos da Educação Infantil e aproximadamente até o 5º ano do Ensino Fundamental (Ciclo I) é destacado um elemento muito importante que deve estar presente em todos os trabalhos na área: a ludicidade. É importante procurar organizar os conteúdos das aulas referentes às lutas através de brincadeiras para que as atividades não se tornem tensas ou enfadonhas para as crianças.

Mas será que é possível trabalhar com as lutas na Educação Física de forma lúdica? Este é um desafio para todos os professores das escolas em geral, independentemente dos conteúdos abordados, principalmente nas aulas para os alunos menores.

Já vimos que as lutas têm importância pedagógica tal como qualquer outro elemento da cultura corporal e, inclusive, da cultura humana em geral. Mas como organizar seus conteúdos de forma lúdica, através de brincadeiras?

Vejo como um dos caminhos possíveis para essa empreitada os chamados Jogos de Luta, que vêm ganhando força nos últimos anos no Brasil através de cursos e oficinas ministrados em diferentes encontros de profissionais e algumas poucas publicações.

Os Jogos de Luta são atividades recreativas organizadas para a Educação Física escolar que utilizam elementos próprios do conteúdo lutas. Representam a adaptação das lutas em forma de brincadeiras.

Olivier (2000, p. 14-7) analisa que vivemos em uma sociedade de comunicação verbal e audiovisual. E que a escola, reproduzindo esse contexto, tenta banir os contatos físicos. Para ele, a oposição nos Jogos de Luta produz o confronto direto, o contato físico com o outro, e tudo o que isso implica emocionalmente. Para combater é preciso tocar o colega, pegá-lo, agarrá-lo, dominá-lo com seu peso, aceitar ser jogado no chão e ser enfiado sob o corpo do outro. É preciso controlar as emoções da imobilização, da derrota e da vitória. Lutar é, antes de tudo, encontrar o outro fisicamente.

Este autor, com sua obra bastante fundada nas características do Judô, explica que para essas atividades lúdicas lutar se trata sempre de agarrar o colega, de o derrubar e o manter sobre o solo, e que cada criança pode encontrar inúmeras variações e formas de fazer isso. Portanto, lutar supõe aplicar ações motoras particulares do modo mais diversificado possível, e procurar encadear os movimentos de ataque e de defesa apropriadas aos fins desejados.

E com o objetivo de simplificar a abordagem das atividades e buscar uma sequência pedagógica que inicie com jogos mais simples até se chegar a jogos mais complexos, Olivier (2000, p. 18-9) divide e classifica os Jogos de Luta em seis grupos.

Nos jogos mais simples, dos primeiros grupos, os papéis das crianças são previamente definidos, ou seja, os jogadores ora só atacam, ora só defendem. Realizar ações inicialmente em sequência ao invés de simultaneamente tende a esclarecer bem a conscientização das tarefas evitando algumas possíveis dificuldades.

2. Metodologia dos jogos de luta na Educação Física escolar

Nesta parte do artigo vemos como Olivier (2000, p. 19), de acordo com a complexidade, classifica os Jogos de Luta em Grupo I, Grupo II, Grupo III, Grupo IV, Grupo V e Grupo VI, analisando também orientações metodológicas para as aulas.

Grupo I – Jogos de rapidez e atenção:

São jogos de vivacidade que alternam os papéis de atacante e atacado e evitam o contato próximo com o adversário.

Como exemplo é proposto o jogo “Os balões estourados” (OLIVIER, 2000, p. 41-2), para o qual podem ser formadas duplas de alunos em que um deles deve defender um balão (ou bexiga) preso ao tornozelo enquanto o colega tenta estourá-lo com os pés, alternando-se as funções.

Uma dica de execução mais rápida e menos onerosa é substituir os balões por lenços longos, retalhos de pano ou fitas com uma ponta livre e a outra parcialmente enfiada dentro do tênis de um dos jogadores de cada dupla, cujo objetivo do colega é retirá-lo pisando sobre ele.

Ser atento, atacar rapidamente procurando surpreender o colega, se esquivar para defender seu material e se situar no espaço delimitado são as principais competências solicitadas nesse jogo.

Neste grupo as atividades são bastante recreativas, são brincadeiras que se aproximam de jogos de confronto com o objetivo de iniciar o conteúdo lutas. O professor deve procurar outros jogos para enriquecer essas primeiras aulas, reinventar o que aprender com a experiência, usar a criatividade. Alguns jogos de pegador também podem fazer parte deste grupo, e quanto mais possibilitarem diferentes ações de fuga para os defensores e de captura para os atacantes tanto mais serão desenvolvidas as competências específicas.

Grupo II – Jogos de conquista de objetos:

Esses jogos mantêm a separação das funções de ataque e defesa, mas começam a aproximar os adversários, porém as principais ações de oposição se dão em direção a objetos a serem conquistados.

Aqui destaco o exemplo do jogo “A coleta dos prendedores de roupa” (OLIVIER, 2000, p. 47-8), que se desenvolve também em duplas e, como o próprio nome diz, um dos jogadores deve tentar retirar os prendedores presos às roupas do colega, que deve procurar defendê-los. Vale lembrar que os papéis de ataque e defesa devem ser oferecidos a todos.

As competências exigidas agora são a busca de se apropriar de objetos específicos, realizar ataques precisos e rápidos, se esquivar eficazmente, proteger seus objetos, ser vigilante e integrar um espaço de jogo restrito.

Nesse jogo as crianças podem bloquear as investidas dos adversários com os braços, mas é possível criar muitas outras variações e muitos outros jogos. Por exemplo, pode ser preso um lenço nas costas de um dos jogadores enquanto o outro deve procurar retirá-lo sem segurar o colega, que, por sua vez, só pode se esquivar e se defender com os braços. Ou ainda, com os dois colegas iniciando ajoelhados, um tenta se apropriar de uma bola que se encontra em poder do outro, que tenta retê-la segurando firmemente, em um jogo que se desenvolve no chão com bastante uso da força física (OLIVIER, 2000, p. 45-50).

Grupo III – Jogos de conquista de territórios:

Esses jogos privilegiam muito mais o contato entre os alunos. É preciso aproveitar a diversificação das ações desequilibradoras como puxar, carregar, empurrar, fazer virar, além de se esquivar, desviar e resistir. Aqui os jogos podem ser ainda em duplas ou em equipes e as funções de ataque e defesa já podem ser solicitadas simultaneamente.

Como exemplo temos o jogo “O território” (OLIVIER, 2000, p. 57-8), em que é delimitado um território (quadrado ou círculo) com uma criança do lado de dentro, que deve defendê-lo, e outra fora, tentando entrar. Pode ser delimitada uma área maior com um grupo de defensores do lado de dentro e outro grupo tentando entrar, e ainda, nos grupos, os defensores podem se organizar livremente ou cada um pode ter um adversário pré-determinado.

Aqui, como competências exigidas, o importante é se deslocar eficazmente, impelir o adversário e ser vigilante, ágil e oportunista para surpreender.

Nesse jogo vemos papéis de ataque e defesa separados, mas uma outra opção que une as duas funções simultaneamente prevê uma linha traçada no chão dividindo

cada área de jogo com um colega de cada lado tentando puxar o outro para o seu campo e, ao mesmo tempo, resistindo para não ser puxado (OLIVIER, 2000, p. 55-6).

Grupo IV – Jogos para desequilibrar:

Trata-se aqui de, verdadeiramente, agir em direção ao colega sem mediação de objeto ou território. Os papéis de ataque e defesa podem ser ora alternados, ora simultâneos.

O exemplo apresentado para este grupo é bastante comum em academias de artes marciais, como o *Kung-fu*, como preparação das crianças para a luta propriamente dita. Este é o jogo “Os galos” (OLIVIER, 2000, p. 69-70), no qual os dois jogadores, frente a frente, devem permanecer abaixados (agachados ou acorados), tentando derrubar o colega empurrando-o, porém, não podendo segurá-lo ou prendê-lo e nem se levantar.

Nesse jogo desequilibrar o adversário empurrando-o, se esquivar das investidas, se deslocar abaixado e ser atento são as competências privilegiadas.

Uma variação mais avançada, que necessita de um piso minimamente adequado como um tatame, tapete ou gramado, permite que os jogadores fiquem em pé tentando desequilibrar o adversário usando apenas os braços, não podendo fazer barreiras com as pernas (rasteiras). Neste jogo os papéis de ataque e defesa podem ser separados ou simultâneos (OLIVIER, 2000, p. 73-4).

Grupo V – Jogos para reter, imobilizar e se livrar:

São jogos que necessitam de enfrentamentos variados e obrigam o contato direto. São, ao mesmo tempo, jogos para reter e para resistir, cujos papéis podem ser ora separados, ora combinados.

Um jogo bastante divertido deste grupo é “A captura dos coelhos” (OLIVIER, 2000, p. 79-80), que se desenvolve de forma que metade da turma na posição de quatro apoios se desloca dentro de uma área delimitada: esses são os coelhos. A outra metade inicia em torno do campo de jogo, devendo entrar e capturar os coelhos, impedindo-os de sair. Estes devem imobilizar os coelhos, segurando-os, que, por sua vez, tentam se livrar, mas sem poder se levantar. O adversário não é designado, não há duplas formadas previamente.

As competências aqui exigidas são agarrar e imobilizar eficazmente o colega, aceitar o contato próximo, aceitar e suportar a imobilização e respeitar as regras.

Novamente diferentes variações e outros tipos de jogos podem ser experimentados. Uma forma em dupla e com as funções de ataque e defesa sendo desempenhadas simultaneamente, prevê os dois jogadores sentados um de costas para o outro, devendo cada um, ao sinal, tentar derrubar o colega e imobilizá-lo, mantendo-o deitado no solo, mas sem poder se levantar para obter vantagem. Neste também se pode iniciar com as funções de atacante e defensor separadas (OLIVIER, 2000, p. 81-2).

Grupo VI – Jogos para combater:

O combate agora é completo, prevendo tanto ações de desequilíbrio quanto de imobilização e com as condições de ataque e de resistência concomitantes.

Para este grupo são destacados dois jogos finais, quais sejam, “O combate no chão” e “O combate em pé” (OLIVIER, 2000, p. 87-90).

No primeiro os jogadores de cada dupla iniciam ajoelhados frente a frente. Os objetivos são derrubar o adversário e imobilizá-lo mantendo suas costas ou ombros no chão, ou, simplesmente, retendo-o no chão. Porém, aqui, como diferencial do grupo anterior, dependendo da turma e do desenvolvimento das aulas, o professor pode estabelecer um tempo de imobilização de alguns segundos para declarar o final da luta.

O segundo jogo se desenvolve da mesma forma, porém com os jogadores iniciando em pé, o que necessita do tatame para procurar evitar que se machuquem. Aqui também podem ser proibidas as rasteiras com as pernas, as ações de desequilíbrio podem ficar restritas a movimentos e estratégias de mãos e braços, para evitar quedas mais fortes, mas, novamente, cada professor deve analisar as condições das suas turmas e verificar o que é ou não possível de ser experimentado.

De maneira geral, nesse ponto do trabalho pedagógico os alunos devem encontrar formas de combater no chão, combater em pé, aplicar as competências desenvolvidas em todas as atividades anteriores, utilizar o máximo possível de ações desequilibradoras e imobilizadoras, encadeando-as e combinando-as, aceitar e respeitar as regras, aceitar a derrota, aceitar o contato próximo e respeitar os adversários.

Considerações Finais

Não é nada fácil propor esse tipo de atividades na escola, pois as crianças, normalmente, não estão acostumadas a esse contato tão próximo em atividades

dirigidas. Porém, muitas delas brincam de lutar fora das aulas e esse interesse lúdico deve ser aproveitado pela escola e pela Educação Física.

Algumas crianças, no início, podem até achar divertido machucar o outro. Mas o professor deve estar rigorosamente atento para evitar possíveis brutalidades e conscientizar os alunos de que nunca se deve fazer mal ao colega (OLIVIER, 2000, p. 15, 19, 49).

Outros cuidados importantes devem ser considerados, como solicitar às crianças esvaziarem os bolsos e retirarem quaisquer objetos que possam ser quebrados ou machucar os colegas, como brincos, correntes, chaves, relógios, etc.

Quanto aos recursos materiais não é tão difícil quanto pode parecer. Alguns jogos como “A coleta dos prendedores de roupa” podem ser realizados em qualquer lugar sob diversas condições. Já para aqueles que implicam em desequilíbrios e projeções (quedas) realmente deve haver certo cuidado com o piso, mas que pode ser improvisado, podendo se desenvolver sobre um tatame, tapete, colchonete, gramado ou outro espaço adequado ou superfície com proteção macia, que pode até ser confeccionada com materiais reciclados junto com os alunos.

Em relação às roupas, como os alunos podem agarrar, puxar e empurrar uns aos outros, realmente pode haver rasgos. O professor pode solicitar que vistam roupas velhas e usadas para evitar maiores prejuízos. Pode utilizar faixas (cintos reforçados de tecido, como as usadas no Judô ou no *Jiu-jitsu*) e combinar com os alunos que podem segurar nelas, mas não nas demais roupas. Ou ainda, pode ser estabelecida a regra que proíbe segurar pelas roupas (OLIVIER, 2000, p. 25-6).

É importante também que o professor, ao final de cada aula ou sequência didática, discuta com seus alunos sobre as estratégias utilizadas por eles, tanto de ataque quanto de defesa, fazendo com que reflitam sobre a atividade e troquem informações sobre suas estratégias, conhecendo e considerando novas possibilidades de ação, que devem ser experimentadas depois. As regras adotadas também podem ser discutidas, avaliadas e repensadas.

Em relação à organização competitiva dos jogos, o professor deve ser cauteloso para não prejudicar os alunos menos habilidosos. É preciso que as aulas sejam inclusivas, voltadas a todos, e não apenas “aos melhores”. É claro que em uma luta sempre há competição, mas se deve tomar o cuidado de não exaltar a vitória em momentos desnecessários, como, por exemplo, desde as primeiras aulas anunciar quem estourou mais balões, coletou mais prendedores ou derrubou mais vezes.

Os jogos do Grupo VI preveem um tempo de imobilização, dando a vitória àquele que conseguir, mas é preciso perceber que essa forma pode ser adotada após todo um processo didático e, mesmo assim, dependendo da turma poderá haver problemas. O mais importante é procurar fazer com que os alunos joguem pelo prazer de jogar e se divertir (MONTEIRO, 2012, p. 171). Complementando essa ideia, Orlick ([1978], p. 19), criticando os atuais sistemas de pontuação do esporte e, inclusive, de notas da escola, analisa que “não ensinamos nossas crianças a amarem o aprendizado; nós as ensinamos a se esforçarem para conseguir notas altas. Não ensinamos as crianças a amarem os esportes; nós as ensinamos a vencer jogos”.

Conforme foi apresentado no início deste artigo, os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN de Educação Física classificam as lutas através das características de seus movimentos técnicos. Assim, temos lutas em que predominam técnicas de desequilíbrio, como o Judô e a Luta Olímpica (também chamada de *Wrestling* ou Luta Greco-romana), técnicas de imobilização, como o *Jiu-jitsu*, técnicas de exclusão, como o Sumô, e técnicas de contusão, como o Boxe, o *Kung-fu*, o Caratê e o *Taekwondo*.

Nesses Jogos de Luta, devido à sua grande base nos movimentos do Judô, vimos que há atividades nas quais predominam movimentos de exclusão, desequilíbrio e imobilização. Porém, eles não deixam de contemplar também as técnicas de contusão, pois o jogo “A coleta dos prendedores de roupa”, devido aos seus movimentos de investidas com as mãos para pegar os prendedores, permite simular socos e suas respectivas formas de defesa, com risco muito menor de os alunos se machucarem.

É possível até mesmo, dependendo da turma, caso haja interesse em aprofundar nesses tipos de movimentos, distribuir vários prendedores para os dois jogadores (para combinar ações de ataque e defesa) e, descalços, permitir que tentem retirar os prendedores também com os pés, simulando inclusive os chutes.

Olivier (2000, p. 25) explica que nos Jogos de Luta o mais importante para o professor no desenvolvimento das aulas é compreender e procurar explorar junto aos alunos as competências próprias de cada jogo ou grupo de jogos, cuja tarefa é inteiramente da competência de um profissional de Educação Física, mesmo não sendo especialista em lutas.

Essas atividades privilegiam a ludicidade e movimentos simples e não violentos, que as crianças utilizam normalmente em suas brincadeiras livres. Assim, é importante que todos os alunos tenham contato nas suas aulas de Educação Física com esse

conteúdo tão rico e repleto de possibilidades, e não apenas com os velhos jogos de quadra de sempre.

Referências Bibliográficas

BRACHT, Valter et al. Pesquisa em ação: Educação física na escola. Ijuí: Editora Unijuí, 2003.

BRASIL. Parâmetros curriculares nacionais: Educação física. Brasília: MEC/SEF, 1998.

COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do ensino de educação física. São Paulo: Cortez, 1992.

CORREIA, Walter Roberto e FRANCHINI, Emerson. Produção acadêmica em lutas, artes marciais e esportes de combate. Motriz: Revista de Educação Física, Rio Claro, v. 16, n. 1, p. 01-09, jan./mar. 2010.

GOODMAN, Fay. Manual prático de artes marciais. Lisboa: Editorial Estampa, 2000.

LANÇANOVA, Jader Emilio da Silveira. Lutas na educação física escolar: Alternativas pedagógicas. [2007]. Disponível em <<http://lutasescolar.vilabol.uol.com.br>>. Acessado em 04/03/2010.

MITCHELL, David. Artes Marciais. Porto: Livraria Civilização Editora, 1997.

MONTEIRO, Fabricio. Educação física escolar e jogos cooperativos: Uma relação possível. São Paulo: Phorte Editora, 2012.

NEIRA, Marcos Garcia e NUNES, Mario Luiz Ferrari. Pedagogia da cultura corporal: Crítica e alternativas. São Paulo: Phorte Editora, 2006.

OLIVIER, Jean-Claude. Das brigas aos jogos com regras: Enfrentando a indisciplina na escola. Porto Alegre: Artmed Editora, 2000.

ORLICK, Terry. Vencendo a competição: Como usar a cooperação. São Paulo: Círculo do Livro, [1978].