

A Educação Física nos Anos Finais do Ensino Fundamental: Desafios, experiências e possibilidades para o ensino das lutas na escola

Physical Education in the Final Years of Elementary School: Challenges, Experiences, and Possibilities for Teaching School Struggles

João Augusto Galvão Rosa Costa¹

Dinah Vasconcellos Terra²

Resumo: Este relato de experiência parte das aulas de Educação Física com duas turmas do 6º ano do Ensino Fundamental em uma escola situada no Município de Duque de Caxias, Rio de Janeiro. Teve como objetivo compreender a partir das estratégias didáticas organizadas pelo professor das turmas como os jogos de oposição podem contribuir no desenvolvimento de uma proposta introdutória para o ensino das lutas. Usou-se a observação participante com Gil (2002) e as imagens como registro. Entendeu-se que os jogos de oposição foram ferramentas do processo de conhecimento, abordagem e proposta da temática luta no contexto das turmas do sexto ano. Como resultados, a ludicidade, as atitudes e valores trabalhados sobressaíram na verbalização dos alunos, reflexões nas rodas de conversa e nos grupos dos seminários, bem como as estratégias fundamentadas na dinâmica e regras dos jogos que possibilitaram a introdução de elementos e movimentos de diversificadas lutas.

Palavras-chave: Educação Física; Jogos de Oposição; Ensino Fundamental; Lutas.

Abstract: This experience report starts from Physical Education classes with two classes of the 6th grade of Elementary School in a school located in Duque de Caxias, Rio de Janeiro. It aimed to understand from the didactic strategies organized by the class teacher how the opposition games can contribute to the development of an introductory proposal for the teaching of fights. Participant observation with Gil (2002) and images were used as record. It was understood that the opposition games were tools of the process of knowledge, approach and proposal of the theme fight in the context of the sixth grade classes. As a result, playfulness, attitudes and values worked out stood out in the students' verbalization, reflections in the conversation wheels and seminar groups, as well as strategies based on the dynamics and rules of the games that allowed the introduction of elements and movements of diverse struggles.

Keywords: Physical Education; Opposition Games; Elementary School; Fights.

Quem nunca passou por uma situação de conflito na vida? Na escola, em casa, no trabalho, na rua? Quem nunca viu ou ouviu uma discussão e achou que era briga? Mas o que é brigar?, O que é lutar?, O

1 Mestrando em Educação pela UFF. Professor da Rede Municipal de Duque de Caxias.

2 Doutora em Ciências da Educação. Mestrado em Educação Física. Graduação em Educação Física. Professora Associada IV da Faculdade de Educação da Universidade Federal Fluminense (Departamento SSE) e do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal Fluminense. Tem experiência na área Formação Profissional, atuando principalmente nos seguintes temas: educação física escolar, formação profissional, planejamento e currículo. Editora da Revista Movimento - Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal Fluminense (2017-2020). Pesquisadora do Grupo de Pesquisa Currículo, Docência e Cultura (CDC) - PPGEd/UFF. Atualmente é coordenadora do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal Fluminense. Orcid id: <https://orcid.org/0000-0003-4589-3861>

que é o conflito? O que é o Consenso? Os conflitos ocorrem de que maneira?, Os conflitos fazem parte do processo educativo?, Nas aulas de Educação física escolar (Efe) como eles ocorrem? Quais são os fatores que interferem ou não nesse processo? Que estratégias podem ser construídas para amenizar tais questões?.

Essas questões iniciais nos levam a pensar nos possíveis sentidos de conflito, visto que de acordo com Vinha (2004), existem pessoas/grupos que seguem as normas/regras sociais, principalmente por dois aspectos. O primeiro porque compreendem as regras enquanto um valor intrínseco de moralidade, respeitando o próximo. O segundo porque existe o receio/medo das pessoas de, ao burlarem as normas, serem descobertas e sofrerem penalizações sociais. Para Chrispino (2007), os conflitos podem ocorrer na sociedade em geral e no ambiente escolar por diversas motivações, ideológicas, de gênero, opiniões divergentes e outras diversas situações.

O autor destaca ainda que o conflito significa a falta de compreensão entre duas ou mais partes. Isso não significa necessariamente algo negativo, pois ao expor pontos divergentes em um conflito, “é possível promover novas reflexões que podem colaborar para a mudança de atitudes dos envolvidos” (CHRISPINO, 2007, p. 67). Esse direcionamento no processo de ensino e aprendizagem na escola deve ser mediado pelo professor na sua prática pedagógica que neste caso estaremos problematizando no seio do componente curricular Educação Física (EF).

Destacamos a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) nº 9.394/96 que ratifica a Educação física escolar (Efe) como componente curricular da Educação Básica. Essa legislação fomenta a participação e autonomia da disciplina no trabalho integrado ao currículo escolar – o que favorece problematizar questões que as crianças apresentam durante as aulas, reflexões perante as práticas pedagógicas desenvolvidas, novos olhares e metodologias que proporcionem diversificadas intervenções.

Nesse contexto, a Efe faz parte de um projeto maior como afirmam Mattos e Neira (2013), visto que está situada em um contexto da escolarização básica território fundamental no desenvolvimento humano e formação de um cidadão crítico e reflexivo perante o contexto social em que vive. Na visão de Oliveira (1994), a Educação Física evoluiu de uma prática reprodutivista e consensual para uma prática crítica e conflituosa, tornando-se conseqüentemente uma prática social politizada.

Com isso, estabelecer estratégias de ensino, métodos e objetivos se constituem como processos fundamentais para a construção, ressignificação de qualquer conteúdo da área. No diálogo com Soares (1992) podemos usufruir de inúmeras possibilidades de questionamentos ao pensarmos na cultura corporal, visto que, dentro de seu objeto de estudo, a Educação Física desenvolve conteúdos como os jogos, os esportes, as danças, a capoeira, as lutas, os conhecimentos do corpo e a ginástica.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física, PCN de EF (1997, p. 29) “introduzir e integrar o aluno na cultura corporal de movimento, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la [...] em benefício do exercício crítico da cidadania e da melhoria da qualidade de vida”.

Dessa forma, estabelecemos como objetivo compreender a partir das estratégias didáticas organizadas pelo professor como os jogos de oposição podem contribuir no desenvolvimento de uma proposta introdutória para o ensino das lutas nas aulas de educação física escolar. Tem como pergunta: Como e quais elementos favoreceram a vivência dos jogos de oposição no contexto da educação física escolar?.

Educação Física escolar e o ensino das lutas: os jogos de oposição em cena

Os Parâmetros Curriculares Nacionais PCN de EF, (1997) tratam os conteúdos dança, jogos, ginástica, esporte e lutas como uma representação corporal das diversas culturas humanas que tenham como característica o lúdico. Partindo deste entendimento, as lutas devem ser trabalhadas como estratégias metodológicas que não visem apenas à técnica pela técnica, mas sim que a criança possa vivenciar os aspectos corporais das lutas de uma maneira que lhes proporcione prazer e respeite sua individualidade, relação com o mundo em que vive e seus saberes.

Ainda dialogando com esse documento percebemos que, “as lutas são atividades em que o adversário deve ser subjogado com técnicas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão, combinando movimentos de ataque e defesa” (BRASIL, 1998, p. 70). Nesse sentido, Rufino e Darido (2011) argumentam que as lutas são atividades onde ocorrem disputas, sendo que um indivíduo deve ganhar do outro, utilizando técnicas e táticas de desequilíbrio, dominação, imobilização ou exclusão de um determinado espaço. Para isto utilizam-se técnicas e táticas de ataque e defesa.

Quando estreitamos nossa busca encontramos Santos (2012) que contribui nesse contexto ao demarcar que os jogos de oposição existem desde a pré-história na humanidade. As formas corporais de combate eram usadas pela sobrevivência e com o tempo as disputas por comida e território aumentaram. Com isso, nos fortalecemos nos pressupostos deste mesmo autor pelo seguinte conceito:

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

Essa ampla definição nos permite pensar sua especificidade dentro das propostas pedagógicas na Efe. Os valores e o trabalho com as regras que esses jogos exteriorizam a possibilidade usá-los como ferramenta educacional em diversas situações de aula, principalmente aquelas em que a violência e os conflitos exacerbados predominam. Logo, instrumentalizar os alunos para que desenvolvam conceitos, atitudes e valores constituem como uma tarefa possível pela perspectiva da temática luta e os jogos de oposição.

Metodologia

O estudo é do tipo qualitativo, construído por meio de um relato de experiência (BAUER; GASKEL, 2012). Tal abordagem se justifica na medida em que o objetivo principal é observar o fenômeno, descrevê-lo e compreender o seu significado, a partir de relações estabelecidas entre os dados empíricos acumulados e a literatura elencada.

Com fins de acompanhar o processo de ensino e aprendizagem proposto, utilizamos a observação participante em Gil (2002), que se encerra na participação real do conhecimento na vida da comunidade, do grupo ou de uma situação determinada. Nesse caso, o observador assume, pelo menos até certo ponto,

o papel de um membro do grupo. Nesse caso, o professor integrado ao grupo de alunos em interação com as observações realizou os registros acerca das situações nesse espaço e tempo escolar.

Ao voltarmos as anotações do caderno do professor, detectamos pelo texto registrado a transparência de determinados elementos e questões como: o relacionamento dos alunos durante os jogos, a verbalização com o colega, suas expressões, reações nas trocas entre os pares, organização nos coletivos, compreensão da proposta e o diálogo com a turma nas rodas de conversas sobressaíram nas descrições sobre o contato dos alunos com os jogos de oposição.

A partir da perspectiva da observação participante, realizamos uma seleção do material que foi utilizado para composição da experiência em questão. Sobretudo, o conjunto de imagens registradas ao longo das atividades desenvolvidas. Podemos refletir com Samian (2012) a respeito de como pensam as imagens?. Tal problematização, nos ajuda a compreender que toda imagem na relação que o autor apresenta traz consigo e é portadora de um pensamento.

Pode-se ainda apontar que toda imagem é viajante e nos provoca em viajar por uma trilha reflexiva que está ligada há um sistema de pensamento. “Essa espécie de ‘jogo de pensamento’ fomenta a ideia de que a imagem está para além de um objeto” (SAMIAN, 2012, p. 54). A memória também surge nesse jogo, visto que ao olharmos uma imagem as ideias/lembranças ligadas a ela voltam a se movimentar dentro de nós e que nos convida a pensar na noção de tempo. Após identificarmos esse acervo, procurou-se analisá-lo como fonte no sentido de recuperar as vivências, visto que as imagens ajudaram no processo de rememoração do vivido por esse coletivo de alunos e a diálogo do professor com esses grupos discentes.

No segundo momento, iniciamos o processo de escrita da experiência em si, buscando problematizar esses elementos de forma dialógica para além de uma mera descrição das imagens. Todavia, refletir sobre essas observações que foram registradas durante e após as aulas ministradas, visto que favoreceram o conjunto de elementos na experiência descrita.

A experiência dos jogos de oposição nos Anos Finais do Ensino Fundamental

Nesse cotidiano revelador e complexo diversas tramas/ cenários começaram a ser revelados com os alunos do 6º ano. Tais questões surgiram na perspectiva de problematizar o desenvolvimento de uma proposta de ensino fundamentada nos jogos de oposição e suas aproximações com as lutas nas aulas de Educação Física em uma escola no Município de Duque de Caxias.

Essa escola localiza-se na região do primeiro distrito no centro da cidade. Recebe alunos que residem nas periferias de Duque de Caxias e também do Município de São João de Meriti. Atende alunos dos anos finais do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano), Classe Especial e Educação de Jovens e Adultos (EJA). Como professor dessa escola há dois anos no turno da tarde sempre lecionei para todos os anos de escolaridade. Essa experiência foi construída durante o quarto bimestre de 2019 com duas turmas do sexto ano. Cada turma em média possuía 20 a 30 alunos com faixa etária de 11 a 14 anos. Na 609, a média era em torno de 16 meninas e 10 meninos. Já na 608, 17 meninos e 5 meninas.

Tivemos aproximadamente 12 aulas de 50 minutos com cada umas dessas turmas, onde foram construídas estratégias a partir dos jogos de oposição na perspectiva de introduzir a temática lutas nas aulas de Educação Física. Concordamos que:

[...] Cabe ao professor, inserido numa metodologia com perguntas operacionalizadas e na base das descobertas de problemas, conscientizar-se da necessidade da formação da criança, valendo-se do suporte científico para fundamentar a prática dos jogos de oposição associada à cultura corporal e ao despertar de valores, como a participação dos alunos no seu cotidiano, e que estes opinem, solicitem atividades, discutam com o grupo e que o professor procure levar a turma a um processo de solução de problemas” (SANTOS, 2012, p. 96).

As aulas se configuraram por atividades desenvolvidas em grupos, trios e duplas. Para além disso, a cada atividade conversamos acerca do tipo de jogo vivenciado e suas especificidades, relações com as lutas. A roda de conversa no inicial e no final das aulas favoreceram a discussão, diálogo e reflexão a partir dos relatos dos alunos.

Portanto, entendemos que às formas pelas quais os docentes fazem interligações com o conteúdo e o que se espera alcançar. Salientam que as estratégias de ensino devem estar expostas no equipamento didático e com seus objetivos claros para os sujeitos envolvidos, visto que elas têm como primordial “o alcance dos seus objetivos, não perdendo de vista que o processo de ensino tem que deixar visível o que quer atingir naquele momento” (MELO; MELO, 2016, p. 34).

A classificação dos Jogos de Oposição usados nas aulas no quarto bimestre foram baseados em Santos (2012), visto que podemos classificá-los em três grandes grupos: Jogos que aproximam os combatentes: Estes jogos são procedentes dos esportes de combate que mantém contato direto (corpo a corpo), os quais consistem em tirar, empurrar, desequilibrar, projetar e imobilizar. Entre estes Jogos de Oposição podemos citar o Judô, Luta olímpica, Jiu-Jitsu, Sumô etc.

Jogos que mantêm o adversário à distância: estes jogos têm como característica não manter contato direto com seu adversário, este contato só se dá no momento da aplicação de uma técnica. Os exemplos que podemos destacar são o Karatê, Boxe, MuayThay, Taekwondo. Jogos que utilizam um instrumento mediador: Esgrima e Kendo.

Com isso, apresentamos a seguir algumas imagens a partir de reflexões que representam o processo de vivência dos jogos de oposição com as turmas 608 e 609 durante o quarto bimestre de 2019. Na primeira imagem são revelados os processos e experiências a partir do jogo “Gato e Rato”. O objetivo era proteger o colega (rato) que estava no centro do círculo do gato que estava posicionado fora. Ou seja, a formatação da roda se configura como a “defesa” do colega que está nessa posição. Interessante é que nas duas turmas os alunos perceberam que se a roda ficasse totalmente parada a proteção do rato ficaria comprometida.

Figura 1. Gato e Rato.



Fonte: Próprio autor, 2020.

Nesse sentido, as estratégias adotadas em geral nas turmas foram a aproximação com o coleado ao lado estreitando a passagem do gato e girar em torno do rato de acordo com os movimentos e tentativas do gato. Segundo Oliver (2010) no Ensino Fundamental, propõe-se às crianças situações motivadoras que possam permitir, a descoberta das ações fundamentais das disciplinas de combate, a aplicação do modo mais diversificado possível, considerando as possibilidades motoras do momento e reutilizando-as em condições diferentes.

Figura 2. Pegue o Colete.



Fonte: Próprio autor, 2020.

O jogo pegue o colete foi considerado pelos alunos como um dos jogos mais “legais” desse percurso de vivência dos jogos de oposição. Nesse jogo, cada dupla uma de frente para o outra, onde o objetivo era que os alunos tentassem pegar o colete do outro que estava pendurado na cintura. Alguns alunos ao longo da atividade relataram que os movimentos e regras se aproximavam do Taekwondo. Dessa forma, refletimos sobre as características desse esporte e se realmente se aproximava dos objetivos do jogo vivenciado.

Figura 3. Queda de Braço.



Fonte: Próprio autor, 2020.

Para ser considerado um Jogo de Oposição “a atividade deve apresentar as ações motoras de ataque e defesa envolvendo técnicas de lutas com características lúdicas ou jogos de estratégias” (OLIVER, 2010, p. 23). Podemos perceber que dois ou mais oponentes se colocam em atitudes de oposição com o combate, sobrepondo o espírito de combatividade e esportividade.

Figura 4. Pegue o pregador.



Fonte: Próprio autor, 2020.

O jogo “Pegue o pregador” foi uma das atividades mais interessantes para os alunos, principalmente por verbalizarem que nunca tinham participado de nenhuma atividade nas aulas de educação física com esse material. A regra era que os alunos dentro do círculo deveriam tentar pegar o pregador do outro, sendo que se seu oponente saísse do círculo a vitória seria decretada para o outro.

A maioria dos alunos tentou retirar o objeto do colega com os movimentos que os mesmos identificaram como análogos ao do Karatê e Taekwondo. A forma e o tratamento entre os alunos também podem ser apresentadas como destaque nesse processo de vivência dos jogos de oposição. Em cada atividade os alunos sempre se cumprimentavam demonstrando respeito e solidariedade ao outro.

Figura 5. Briga de galo.



Fonte: Próprio autor, 2020.

A posição e o movimento dos alunos nesse jogo foi um dos destaques recorrentes levantados por eles. A verbalização voltou-se para a questão do “ter equilíbrio” para conseguir forçar o colega a cair. A regra

era ficar na posição de cócoras e tentar derrubar o colega sem deixar o joelho tocar no chão. Interessante que na primeira rodada, os alunos escolheram suas duplas sem nenhum critério (gênero, sexo, idade) estabelecido pelo professor.

Os alunos perceberam que o peso, a força e a composição corporal eram fatores que poderiam interferir no desenvolvimento do jogo. Nas rodadas seguintes, os mesmos sugeriram que as divisões das duplas ocorressem de acordo com o peso e altura. Novamente foram realizadas rodadas que possibilitaram e (re)significaram os conhecimentos, visto que a problematização voltava-se agora para o olhar do outro e a sua observação.

Para Kunz (2004), se o ensino oferecer possibilidades aos alunos como as múltiplas formas de relações e entendimentos linguístico - comunicativo, oferecerá também a chance para as possibilidades de uma capacidade crítico e emancipatória. Percebeu-se que as agressões verbais e conflitos que predominavam nas turmas aos poucos foram amenizados pelo diálogo com respeito a opinião do outro, espaço, forma de se movimentar e ocupar os espaços, principalmente dos alunos com o professor e alunos com alunos. O processo comunicativo com e pelo jogo foram destaques desse registro feito.

Inspirado nas lutas indígenas³ o próximo jogo foi chamado de “Jogo do Empurra”. Nesse jogo, os alunos deveriam se posicionar no círculo central da quadra de forma que um apoiasse as mãos do outro, visto que o objetivo era empurrar o colega para fora do círculo. Os mesmos não poderiam apertar o colega para levar vantagem nem usar as pernas através de chutes. Diferente da origem do jogo que é realizado ajoelhado, fizemos em pé em razão das condições estruturais da quadra.

Figura 6. Jogo do empurra (608).



Fonte: Próprio autor, 2020.

O contato físico estimulado pelos jogos foi observado como uma questão problematizadora, principalmente pelo afastamento que esse grupo demonstrava ao realizar atividades desse caráter nas aulas. Como afirma Souza Junior e Santos (2010, p. 3) “ao vivenciarem os jogos de oposição os discentes podem desenvolver capacidades cognitivas, sócio-afetivas e motoras”.

3 A inspiração veio da luta HukaHuka que foi criada pelo povo indígena Bakairi e povos do Xingu, localizados no Estado do Mato Grosso. O huka-huka é bastante praticado nessa região e representa uma das modalidades dos Jogos dos Povos Indígenas, competição esportiva criada no ano de 1996. Fonte: <https://www.infoescola.com/artes-marciais/huka-huka/> . Acesso em: 03 jan 2020.

No que tange a questão cognitiva, a tomada de decisão e a estratégia foram elementos que ganharam destaque, pois alguns alunos entenderam que esperar o colega empurrar seria mais interessante do que tomar essa iniciativa. Outro ponto, foi que utilizar o seu centro de gravidade contribuiria para uma base de sustentação do corpo impedindo que o colega avançasse.

A respeito da questão sócio-afetiva a ação de cumprimentar o outro antes e depois do jogo possibilitou maior aproximação entre os pares. Problematizou-se a competição e as emoções durante esses jogos. Os alunos relataram que a competição faz parte desse jogo, mas que durante e após deve existir respeito entre os jogadores. Na questão motora assegurar um bom desenvolvimento da postura e base, controle do equilíbrio, coordenação dos movimentos também foi observado pelos alunos como fatores inseridos nesse jogo.

Como culminância desse conjunto de aulas, foram planejados seminários. Tais apresentações tiveram como objetivo dialogar com as lutas que os alunos identificaram nas aulas a partir da experiência dos jogos. Com isso, as turmas foram divididas em grupo de 4 a 5 alunos, visto que cada grupo deveria elementos da história da luta escolhida, os golpes predominantes, regras de combate, as características e curiosidades. Cada grupo teve em torno de 5 a 10 minutos para apresentar sua luta. Na 609, foram apresentados trabalhos sobre as seguintes práticas: Muaythai, Capoeira, Kung fu, Sumô e Jiu-Jitsu.

Figura 7. Culminância dos grupos sobre as lutas (609).



Fonte: Próprio autor, 2020

Nos seminários, os alunos perceberam os traços identitários de cada luta, principalmente por verbalizarem como, por exemplo, na capoeira a relação de ancestralidade, respeito entre os “jogadores”⁴, bem como o sentido da roda e a ginga como elemento chave.

Na imagem, temos um grupo que trouxe para sua apresentação a luta muaythai. Essas alunas mostraram em suas falas que essa arte marcial tem suas especificidades e que se diferencia de outras como o judô e a capoeira. Relataram que nas aulas o ato de cumprimentar o outro foi um aspecto que chamaram sua atenção ainda que não tivéssemos realizado jogos que trabalhassem diretamente os movimentos

4 Expressão que foi recorrente na apresentação do grupo ao se referirem aos capoeiristas.

característicos dessa luta. Outra aproximação que destacaram foi na sua relação com o boxe e sua diferenciação pelo uso dos membros inferiores no uso de habilidades como o chutar.

Na 608, os alunos apresentaram as seguintes lutas: judô, sumô, capoeira e taekwondo. A imagem abaixo representa um dos grupos no seminário que falou sobre a capoeira. Esse grupo teve a preocupação de trazer traços históricos da prática, visto que apresentaram o significado do nome capoeira como sendo uma expressão cultural brasileira que tem características de movimentos como chutes e rasteiras bem como sua musicalidade como destaque.

Figura 8. Culminância dos grupos sobre as lutas (608).



Fonte: próprio autor, 2020.

Um dos grupos levantou a questão da capoeira: Capoeira seria uma luta, esporte, jogo ou dança?. Esse questionamento fundamentou um debate interessante na turma que correspondeu a indagação do grupo. Percebeu – se que a capoeira traz diversas características que “bebem” na fonte de cada elemento da cultura corporal citado na pergunta dos alunos. Entretanto, e:

[...] A Educação Física brasileira precisa, assim, resgatar a capoeira enquanto manifestação cultural, ou seja, trabalhar com a sua historicidade, não desencarná-la do movimento cultural e político que a gerou. Esse alerta vale nos meios da Educação Física, inclusive para o judô que foi, entre nós, totalmente despojado de seus significados culturais, recebendo um tratamento exclusivamente técnico (SOARES et al., 1992, p. 53).

Dessa forma, esse resgate favorece a ampliação dos conhecimentos pelos alunos bem como sua visão de mundo para com a educação física escolar e especificamente seu repertório de conhecimentos acerca da cultura corporal de movimento. Além disso, contribui na quebra do paradigma do “quadrado mágico” nas aulas que se restringe ao contato apenas dos esportes coletivos como futsal, basquete, handebol e vôlei.

O debate e a apresentação dos grupos favoreceram a ressignificação de conhecimentos e conceitos não só da capoeira, mas das lutas expostas pelas turmas. Nesse fechamento da unidade didática jogos de oposição observaram-se os elementos característicos de cada luta, movimentos, traços identitários, correspondência dessas práticas e a nossa cultura.

Considerações Finais

Vivenciamos variados jogos de oposição com o objetivo de pensar estratégias que pudessem favorecer uma proposta introdutória no ensino das lutas para alunos do 6º ano da E. M. Professora Olga Teixeira de Oliveira. As estratégias foram problematizadas a partir de debates, rodas de conversa, diálogo com o outro, utilização de jogos em duplas, trios e grupos, bem como o uso de materiais diversificados como pregadores e jornais. Sobretudo, realizamos a construção e sistematização dos conhecimentos através de seminários sobre as lutas pesquisadas pelos discentes.

Os alunos da turma 609, foram mais receptivos a proposta dos jogos em duplas o que nos incita dizer que desenvolver esse tipo de atividade contribuiu na amenização dos conflitos entre eles. Nos jogos em grupos, como o “gato e rato”, a ação de segurar a mão do outro gerou conflitos, mas os mesmos perceberam que segurar a mão ao outro seria um movimento necessário para a ocorrência do jogo.

Nesse sentido, dialogar com esses alunos favoreceu a preocupação dos mesmos em esperar o seu tempo de fala e o respeito ao momento do outro na verbalização de diferentes ideias. A relação e o convívio se transformaram ao longo desse processo, visto que conviver com o outro no mesmo espaço não era mais um “problema” ou uma “chaticé”. Na turma 608, alguns fatores se destacaram de forma positiva como: a atenção dos alunos em ouvir as regras dos jogos e atividades apresentadas pelo professor, a diminuição da “panelinha” entre os mesmos, limitando o contato com outros colegas e a melhora no tratamento ao colega.

Outros destaques estratégicos ecoaram pelas ações realizadas pelo professor na roda de conversa antes e ao final da aula. Antes de cada aula, os alunos eram reunidos para as explicações e apresentação dos objetivos de cada jogo proposto. O uso dos jogos de oposição como estratégia introdutória possibilitou durante o processo de ensino e aprendizagem a elucidação da dimensão criativa dos alunos em escolher a melhor posição para ficar ou criar um movimento.

A estratégia dos seminários contribuiu para que diversas escutas e vozes pudessem apresentar suas percepções, sensações e emoções desse processo pelo ensino dos jogos de oposição. Essa experiência trouxe representatividades e reflexões para os alunos, visto que na disciplina existem objetivos, conteúdos para além da “rola bola”, metodologia, avaliação e planejamento. E ainda que não é uma mera prática desconectada de reflexões e discussões.

Por fim, abordar os jogos de oposição foi uma das intervenções e estratégias utilizadas nesse período letivo com essas turmas. Ratifica-se que esses jogos são ferramentas, meios e não fins interessantes para o docente potencializar futuras desconstruções de conflitos exacerbados, agressões verbais caso ocorram em suas aulas, e ainda, construir um entendimento sobre o tratamento com o colega, o convívio, respeito ao espaço, a percepção do outro, o diálogo e as múltiplas possibilidades do ensino das lutas nas aulas de Efe.

Referências

BAUER, M. W.; GASKELL, G. (Ed.). **Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som um manual prático**. Tradução Pedrinho A. Guareschi. 10. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro07.pdf>>. Acesso em: 23 dez. 2019.

BRASIL. **Lei nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 1996. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/lei9394_ldbn1.pdf>. Acesso em: 22 dez. 2019.

CHRISPINO, Á. Gestão do conflito escolar: da classificação dos conflitos aos modelos de mediação. **Ensaio**: aval. pol. públ. Educ., Rio de Janeiro, v. 15, n. 54, p. 11-28, 2007. Disponível em : <http://revistas.cesgranrio.org.br/index.php/ensaio/article/view/677>. Acesso 28 mai. 2020.

DARIDO, S. C.; RUFINO, L. G. B. O ensino das lutas nas aulas de educação física: análise da prática pedagógica a luz de especialistas. **Revista Educação Física**. Maringá, v. 26, n. 4, p. 505-518, 4. trim. 2015. Disponível em: <http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/26441>. Acesso 04 jan. 2020.

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

KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Editora Unijui, 2004.

MATTOS, M. G. de; NEIRA, M. G. **Educação Física na Adolescência**: Construindo o conhecimento na escola. São Paulo: Phorte, 2013.

MELO, F. T.; MELO, L. T. Estratégias de Ensino Utilizadas na Educação Física Escolar para Prevenção da Obesidade em Adolescentes Escolares. **Revista Ciências & Ideias**. v. 7, n. 3, p. 298-323, dez. 2016. Disponível em: <https://revistascientificas.ifrj.edu.br/revista/index.php/reci/article/view/570> . Acesso: 04 jan. 2020.

OLIVEIRA, V. M. de. **Consenso e Conflito da Educação Física Brasileira**. São Paulo: Papyrus, 1994.

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

SOARES, C. L. ; et al. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

SAMIAN, E. (Org.). **Como pensam as imagens**. Campinas: Unicamp, 2012.

SANTOS, S. L. C. dos. **Jogos de Oposição**: ensino das lutas na escola. São Paulo: Phorte, 2012.

SOUZA JUNIOR, T. P. de; SANTOS, L. C. dos. Jogos de oposição: nova metodologia de ensino dos esportes de combate. **Efdeportes**. Buenos Aires. v. 14, n. 141, p. 1-5, 2010. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd141/metodologia-de-ensino-dos-esportes-de-combate.htm>. Acesso 04 jan. 2020.

VINHA, T. P. O processo de resolução dos conflitos interpessoais na escola autocrática e democrática. **Revista Formadores**, v. 1, n. 1, p. 63-74, 2004. Disponível em: <http://www.seer-adventista.com.br/ojs/index.php/formadores/article/view/7>. Acesso em 28 mai. 2020.