



DOI 10.20396/conex.v15i3.8648512

Artigo Original

# *Lutas na escola: sistematização do conteúdo por meio da rede dos jogos de lutas*

Marcos Paulo Vaz de Campos Pereira<sup>1</sup>  
Carolina Cirino<sup>2</sup>  
Adriano Oliveira Corrêa<sup>3</sup>  
Gelcemar Oliveira Farias<sup>1</sup>

## RESUMO

A Educação Física Escolar apresenta diversos conteúdos, porém alguns sofrem restrições em seu desenvolvimento. No caso das lutas, inúmeras justificativas privam o educando de vivenciar este vasto conteúdo, porque a sociedade o relaciona à violência; educadores julgam-se incapazes de apresentá-lo, por não serem praticantes ou ex-praticantes e devido a práticas descontextualizadas e abordadas de maneira analítica. Surge, pois, a necessidade de desenvolver propostas curriculares para o ensino do conteúdo relacionado a lutas. Esta elaboração pode ser construída por meio de um sistema organizacional de jogos de lutas em forma de rede, conforme suas semelhanças e características, com metodologia respaldada nas tendências atuais da pedagogia do esporte, adotando o jogo como uma estratégia pedagógica. Defende-se que a sistematização pedagógica pautada no jogo proporciona ao educando uma gama de possibilidades positivas, e ao educador, dentro da realidade em que se encontra, a oportunidade de elaborar aulas organizadas e sistematizadas a partir da compreensão da rede dos jogos de lutas.

**Palavras Chave:** Lutas. Jogo. Educação física escolar.

---

<sup>1</sup> Universidade do Estado de Santa Catarina

<sup>2</sup> Universidade Estadual de Campinas

<sup>3</sup> Universidade Cruzeiro do Sul

Recebido em: 20 mar. 2017

Aprovado em: 20 ago. 2017

Contato: [marcos.pereira@fca.unicamp.br](mailto:marcos.pereira@fca.unicamp.br)

## *Fights at school: systematization of content through the fighting games network*

### ABSTRACT

Although Physical Education at school presents several contents, some have a restricted development, as it is the case of fights, for example. Numerous justifications deprive students of experiencing this vast content: society relates it to violence, educators find themselves unable to teach the content because they haven't practiced it before and due to decontextualized and analytical practices. Thus, there is a need to develop proposals for curricular organization to teach the content of the fights. This systematization can be built by an organizational system of network-based fighting games based on their similarities and characteristics, using a methodology backed by current trends in sports pedagogy and playing as a pedagogical strategy. We argue that this pedagogical systematization based on games provides a range of positive possibilities for the learner, and gives the educators, according to their realities, the possibility to elaborate organized and systematized classes based on the understanding of fighting games network.

**Keywords:** Fights. Game. School physical education.

## *Lucha en la escuela: sistematización del contenido por medio de la red de los juegos de luchas*

### RESUMEN

La Educación Física Escolar presente distintos contenidos, pero algunos tienen su desarrollo restringido. En el caso de las luchas, innumerables justificaciones privan al estudiante de vivir este vasto contenido, porque la sociedad lo relaciona con la violencia, los educadores se consideran incapaces de presentarlo por no haber sido practicantes, y por prácticas descontextualizadas y realizadas de manera analítica. Así surge la necesidad de desarrollar propuestas de organización curricular para la enseñanza de los contenidos de las luchas. Esta sistematización es construida por medio de un sistema de organización de juegos de luchas en forma de familia a partir de sus similitudes y características, con metodología respaldada en las tendencias actuales de la pedagogía del deporte con el juego como estrategia pedagógica. Se argumenta que esta sistematización pedagógica basada en el juego permite un abanico de posibilidades positivas para el estudiante, y brinda al educador, dentro de la realidad en la que se encuentra, posibilidades de elaborar clases organizadas y sistematizadas a partir de la comprensión de red de juegos de luchas.

**Palabras Clave:** Luchas. Juego. Educación física escolar.

## INTRODUÇÃO

O ambiente escolar deve proporcionar ao educando oportunidades de aprendizado, por meio das disciplinas elencadas na matriz curricular da educação básica. O educador tem compromisso com a seleção, à organização e principalmente a sistematização de conteúdos, a fim de promover um ensino de qualidade tanto no ensino fundamental, como nos demais níveis (BRACHT, 2010). Este compromisso requer a reflexão do educador sobre sua prática, para que ele não se restrinja aos conteúdos de seu domínio e venha a omitir conteúdos necessários para a totalidade do processo de aprendizagem (BRASIL, 1997, FREIRE, 2002). A Educação Física escolar, ao abordar os conteúdos propostos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais, possibilita ao aluno vivências através de diversas manifestações corporais, como, danças, esportes, lutas, jogos e ginásticas. Ao compor este patrimônio cultural, o educando consegue integrar-se à esfera da cultura corporal de movimento (BRASIL, 1997).

Ainda que integrem a proposta da Educação Física escolar, alguns conteúdos sofrem, por parte dos educadores, restrições quanto a seu ensino. Por exemplo, o conteúdo relativo a lutas, muitas vezes, não é apresentado, em razão da falta de espaço, de materiais e de trajes adequados para sua prática (MATOS et al., 2015). A falta de experiência pessoal dos educadores neste tipo de prática corporal também afasta, das aulas de Educação Física, o ensino de lutas. Outro paradigma recorrente é a associação deste conteúdo à violência (OLIVIER, 2000; NASCIMENTO e ALMEIDA, 2007). Este paradigma ainda persiste por se acreditar que, nas aulas de Educação Física, tal conteúdo será ministrado de forma idêntica à das academias de lutas, cujo intuito é puramente competitivo (BREDA et al., 2010; GALATTI; CIRINO; SCAGLIA 2015). Questionamentos sobre a prática pedagógica do ensino de lutas se sucedem, devido à falta de cuidado dos educadores no trato pedagógico, ao apresentá-lo de modo semelhante a adultos e crianças (PAES, 2006, 2010; GALATTI; CIRINO; SCAGLIA, 2015). Ressalta-se que, quando este conteúdo é abordado, ele se restringe a práticas por meio de repetições exaustivas e analíticas, problema que se estabelece pela escassez de propostas pedagógicas que o educador possa utilizar como respaldo (PAES, 2006; RUFINO; DARIDO, 2012).

O ensino das lutas, por parte dos educadores, deve propor situações-problema que enriqueçam as vivências motoras e cognitivas do educando, de modo a haver a sistematização de um conteúdo comprometido com uma prática pedagógica autêntica e eficaz (SIEDENTOP, 2002). Algumas propostas para o ensino de lutas fundamentam-se na pedagogia do esporte, área do conhecimento que intervém no processo de ensino-aprendizagem. Elas objetivam a organização e a sistematização das variadas manifestações que a Educação Física apresenta, advindas do acúmulo de um conhecimento significativo (GALATTI et al., 2014).

Estudos sobre o ensino de lutas mostram algumas classificações das lutas e também propostas de ensino, visando superar os argumentos negativos apresentados. Rodriguez (2000) classifica as lutas como de agarre e sem agarre. Ele sistematiza as ações, durante o combate, de acordo com o tipo da luta desenvolvida. Pereira et al. (2015) basearam-se na classificação estabelecida por Scaglia e Gomes (2011), agrupando as lutas conforme os contatos: contínuo, intermitente, com mediação. Além de estabelecerem relação com as três dimensões de conteúdos (BRASIL, 1997; ZABALA, 1998; BARROSO; DARIDO, 2009), Os conteúdos de lutas são assim classificados: conceitual, que se refere a fatos e ao contexto histórico das lutas; atitudinal, que se reporta à ética, ao comportamento e às condutas; procedimental, desenvolvido por meio de jogos de luta.

Na perspectiva de desenvolver propostas de organização curricular para o trato pedagógico de lutas, durante as aulas de Educação Física escolar, este estudo tem por objetivo apresentar uma sistematização do conteúdo de lutas para o ambiente escolar, por meio de um sistema organizacional, composto por uma rede de jogos de lutas agrupados por semelhanças e características. Esta metodologia que destaca o jogo como uma estratégia pedagógica apoia-se nas tendências atuais da pedagogia do esporte.

## ENSINO DE LUTAS NA ESCOLA: PARTINDO DA PEDAGOGIA DO JOGO

Autores como Huizinga (1999), que investigaram a complexidade do jogo, tratam este fenômeno em sua totalidade e consideram que ele pode ser compreendido e avaliado pelas partes que o compõem. O autor citado sugere que, para compreender o jogo, deve-se compreender cada parte, bem como o conjunto, que pode ser formado por uma ou mais partes que contenham um todo. Freire (2002) entende o jogo como uma unidade complexa, de acordo com as interações identificadas conforme o contexto em que ocorrem. Scaglia (2007) discorre que o mundo dos jogos é variado e complexo, sendo investigado por várias áreas do conhecimento, dentre as quais a Educação Física.

O jogo tem caráter educativo, pois, através dele, constroem-se habilidades como as de imaginar e criar. O jogo propicia liberdade de expressão, tornando-se um facilitador do aprendizado (FREIRE, 2002; SCAGLIA, 2007). No entanto, a Educação Física escolar não reconhece este fato. Freire (2002) relata que a escola desiste de utilizar o jogo, o adotando somente como meio de distração para os alunos, e que os conteúdos escolares geralmente são trabalhados de forma analítica, priorizando o gesto motor.

Sob a mesma perspectiva, o conteúdo de lutas apresenta dois contextos de ensino. Percebe-se o primeiro quando se enfatizam o gesto motor e a busca pela técnica perfeita (execução correta de movimentos), e o segundo, quando o conteúdo não é

apresentado. Este fato ocorre devido ao escasso conhecimento do educador sobre o tema; à falta de aproximação com o conteúdo; à crença de que é necessário ter formação específica na área de lutas, o que gera inúmeros equívocos para o aprendizado do educando em lutas (PAES, 2010).

O educando é motivado por experiências novas, por atividades diversificadas, o conteúdo de lutas pode, portanto, proporcionar momentos gratificantes ao aluno e ao educador. Farias et al. (2012) ressaltam que a gratificação advém das emoções, como o abraço de um educando e do gosto pela aula. Um conteúdo de lutas sistematizado e organizado, tendo o jogo como uma estratégia pedagógica, pode gerar intensa satisfação a discentes e a docentes.

Scaglia (2007) explica que os conteúdos devem fornecer informações que se conectem com a realidade circundante. Conteúdo por conteúdo não gera aprendizagem. Sugere-se, pois, uma prática pedagógica que valorize procedimentos, cuja centralidade esteja voltada para a resolução de situações-problema que o jogo estabelece. O jogo entra, portanto, como elemento fundamental e indispensável para que o conteúdo seja aplicado de maneira autêntica; seja planejado e bem trabalhado durante as aulas; explore circunstâncias que permitam o desenvolvimento de aspectos motores, cognitivos, afetivos, e sociais; apresente cenários que estimulem o educando a buscar estratégias para solucionar os problemas e os questionamentos propostos pelo educador (FREIRE, 2002; SCAGLIA, 2007; CIRINO; PEREIRA; SCAGLIA, 2013).

## SISTEMATIZANDO O CONTEÚDO DE LUTAS PELA CLASSIFICAÇÃO DE CONTATOS E PELA DIMENSÃO DOS CONTEÚDOS

O conteúdo de lutas é muito vasto, recebendo várias classificações, em distintas manifestações (REID; CROUCHER, 1983; CORREA; FRANCHINI, 2010; CORREA, 2015). Para a presente proposta pedagógica, adotaram-se as classificações propostas por Gomes (2008), Scaglia e Gomes (2011), Cirino, Pereira e Scaglia (2013), e Pereira et al. (2015), em que as lutas são classificadas por tipos de contatos. Contato contínuo engloba as lutas de agarre (curta distância) que têm por objetivo projetar o oponente ou finalizá-lo no solo, como judô, jiu-jitsu, luta olímpica e sumô. Contato intermitente agrupa as lutas em que o contato ocorre somente no momento do golpe (média distância), como boxe, karatê, *muay thai* e *taekwondo*. Contato com mediação reúne as lutas que utilizam um implemento (longa distância), como esgrima, *kendo* e justa. Esta classificação facilita a compreensão, por isto os jogos propostos buscam as semelhanças

e as características entre as lutas, facilitando o processo de ensino-aprendizagem. Ressalta-se que o conteúdo não se restringe apenas a jogos, visto que o conteúdo de lutas transcende a prática gestual, podendo ser explorado por meio das dimensões dos conteúdos: conceitual, atitudinal e procedimental (BRASIL, 1997; ZABALA, 1998; BARROSO; DARIDO, 2009).

A dimensão conceitual reporta-se aos fatos e ao contexto histórico das lutas, podendo as aulas ser desenvolvidas por meio de histórias e fábulas de lutas, explorando o imaginário do aluno. A dimensão atitudinal reporta-se à discussão e à compreensão de normas e condutas tanto antes, durante e após a aula, quanto no dia a dia como membro da sociedade. A dimensão procedimental reporta-se ao jogo como principal estratégia de ensino, em consonância as outras dimensões dos conteúdos.

O educador, ao buscar respaldo nas dimensões do conteúdo, é impelido a considerar que a conceitual diz respeito ao que o educando precisa saber; a atitudinal, a que o educando precisa ser; a procedimental, ao que o educando precisa fazer (BRASIL, 1997; ZABALA, 1998; BARROSO; DARIDO, 2009; PEREIRA et al., 2015). Para tratar deste conteúdo, o educador necessita saber como distribuí-lo e como organizar os jogos para serem aplicados, o que requer uma sistematização por meio da rede dos jogos de lutas.

## REDE DOS JOGOS DE LUTAS

Para organizar este amplo conteúdo, o ensino das lutas deve romper o método tradicional de ensino, o qual se apoia na disciplinabilidade conteudista, vendo o educando como uma máquina que só reproduz o que é imposto (SCAGLIA, 2007). A organização da rede dos jogos de lutas parte dos três contatos propostos por Scaglia e Gomes (2011): contínuo, intermitente, com mediação. O conteúdo pode ser identificado por características e semelhanças, agrupadas em sistemas de unidades complexas dentro de um sistema maior (SCAGLIA, 2003; 2007; PEREIRA et al., 2016). Neste caso, o jogo/luta representa o todo e os tipos de contato, as partes deste todo. Estas se subdividem conforme os vários tipos de lutas, em cada um dos contatos, e conforme os jogos, em cada um dos tipos de lutas. Esta perspectiva sistêmica/complexa estabelece o paradoxo de unidade e de diversidade como uma teia de acontecimentos, movida por ações e interações, em contraposição ao pensamento reducionista que se mostra insuficiente para a compreensão do todo (MORIN, 1991). Morin (1991) explica que cada parte contém a totalidade. Em cada unidade complexa existe a essência do jogo, estabelecendo relações complementares entre suas partes por semelhanças e características. Scaglia (2003), por exemplo, organiza os jogos de futebol em um sistema complexo denominado jogos/brincadeiras de bola com os pés.

A rede dos jogos de luta apresenta, em seu núcleo, o jogo/luta que estabelece conexões com os três contatos: contínuo, intermitente, mediado por implemento. Ela forma conexões com as lutas específicas e com os jogos de lutas que se conectam entre si e com todo o conteúdo, formando relações conforme mostra A Figura 1.

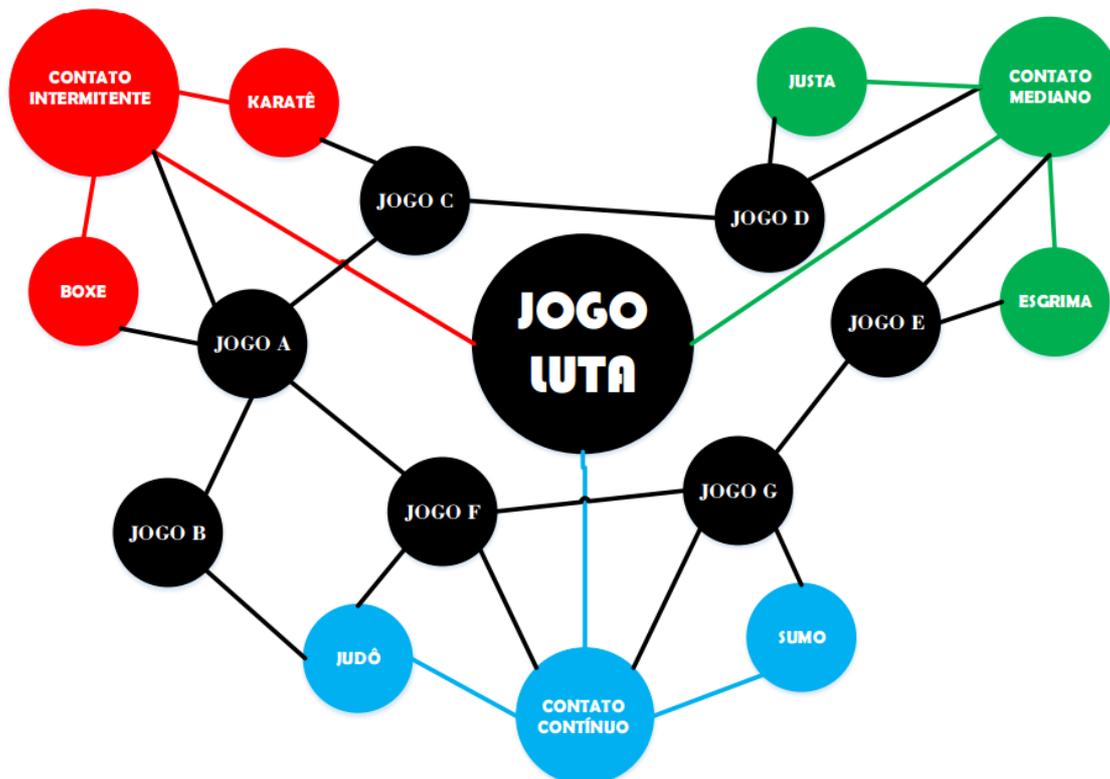


Figura 1 – Rede dos jogos de luta.

Cada contato está representado por uma cor: o contato contínuo, em azul; o contato intermitente, em vermelho; o contato mediado, em verde. Como exemplo, estão dois dos vários tipos de lutas por contato: judô e sumô para o contato contínuo; boxe e karatê para o contato intermitente; esgrima e justa para o contato mediado. Em preto estão alguns jogos representados pelas letras: ‘A’, ‘B’, ‘C’, ‘D’, ‘E’, ‘F’ e ‘G’. As ligações são realizadas de acordo com a semelhança que o jogo em preto tem com determinado tipo de luta, facilitando seu ensino. O jogo ‘F’, por possuir características semelhantes ao judô, auxilia a ensinar os princípios desta luta. Um jogo pode também conter características semelhantes a outras lutas de contato contínuo, como o jogo ‘G’ que tem peculiaridades semelhantes ao sumô. É possível existirem variações que tornam o jogo semelhante a um tipo de luta como o ‘A’, que possui propriedades mais adequadas ao ensino de lutas de contato intermitente. O jogo ‘F’, um jogo entre dois oponentes com o objetivo de excluir o adversário de um espaço preestabelecido, ensina princípios das lutas de agarre ou de contato contínuo e, devido às semelhanças, pode ensinar princípios do judô, aproximando-se do ‘G’, um jogo em que um educando tenta passar por um espaço protegido por outro educando. Estes dois jogos semelhantes e

com características idênticas servem para o ensino de dois tipos de lutas classificadas como de contato contínuo. O jogo 'F', citado como exemplo de excluir o adversário do espaço, pode receber uma variação: ao invés de excluir o adversário, o objetivo passa a ser pegá-lo em um espaço preestabelecido. O jogo 'A', com características semelhantes às lutas de contato intermitente, é adequado ao ensino de princípios do boxe. Apresentam-se apenas dois exemplos de tipos de luta para cada contato, existem, porém, vários outros. exemplificando-se com o contato mediado que, além da justa e da esgrima, envolve kendô, batalha campal da era medieval, *ninjútsu* dentre outros. Nos jogos em preto, optou-se por colocar apenas letras, possibilitando ao educador construir jogos e relacioná-los com os contatos, conforme as semelhanças e características.

Esta rede dos jogos de luta é acrescida da ideia de que as lutas são manifestações de jogo (FREIRE; SCAGLIA, 2003). Com tal rede, visa-se organizar todo o conteúdo a ser ensinado, à medida que o processo de organização for compreendido. As semelhanças e características entre os jogos de lutas são evidentes. O educador pode, portanto, aula após aula, ir fazendo a contextualização, de modo que o educando passe a perceber isto até em um simples jogo de empurrar outro colega. Para a realização deste objetivo, é oportuno fazer algumas indagações: Quais elementos da luta estão presentes? Qual tipo de luta está sendo realizado? Por que este jogo para o ensino aprendizagem do conteúdo? É possível também direcionar o conteúdo para outro tipo de contato por meio de um jogo com inúmeras variações e relacioná-lo com outros contatos.

Por meio dos contatos de luta, colocam-se em evidência as principais lutas dos agrupamentos de conteúdos e organizam-se os jogos para cada luta, formando-se assim a rede dos jogos de luta (SCAGLIA, 2007; PEREIRA et al., 2016) e a correspondente proposta para o ensino da Educação Física escolar. Nesta perspectiva, as aulas são organizadas e sistematizadas sempre com as dimensões dos conteúdos (BRASIL, 1997; ZABALA, 1998; BARROSO; DARIDO, 2009): conceitual, referente a fatos e conceitos, ressaltando as habilidades inerentes às lutas; atitudinal concernente a valores, normas e atitudes, à discussão e compreensão de normas e condutas, ao entendimento dos aspectos históricos e filosóficos das lutas; procedimental pertinente ao fazer. Os movimentos do jogo são propostos de acordo com as habilidades relacionadas ao contato utilizado (CIRINO; PEREIRA; SCAGLIA, 2013).

Ressalta-se que esta proposta de sistematização do conteúdo de lutas em rede não é um modelo rígido. Objetiva-se orientar o planejamento de aulas sistematizadas que tratem do conteúdo de lutas e auxiliar o educador a compreender e seguir a rede dos jogos de lutas, juntamente com as dimensões dos conteúdos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A sistematização por meio da rede dos jogos de lutas e sua aplicabilidade, juntamente com as dimensões dos conteúdos, possibilitam uma prática claramente definida. Evidencia-se a valorização do ensino de lutas de maneira organizada e sistematizada, como componente curricular fundamental ao processo educativo. O educador, dentro da realidade em que se encontra, pode, pela compreensão da rede, elaborar aulas organizadas e sistematizadas. Os jogos propostos, concatenados com as outras dimensões de conteúdos, possibilitam gerar um ambiente de aprendizagem favorecedor do desenvolvimento integral do educando. O educador torna-se um mediador que propõe situações-problema. Ele descentraliza a aula, para que o educando amplie suas competências interpretativas, tome consciência de suas ações corporais contextualizadas, adquira autonomia, expresse sua criatividade nas aulas e na vida. Esta estratégia pedagógica, pautada no jogo, oferece ao educando, através da vivência do conteúdo de lutas, uma gama de possibilidades positivas.

## REFERÊNCIAS

- BARROSO, André Luíz Ruggiero; DARIDO, Suraya Cristina. Pedagogia do Esporte e as dimensões dos conteúdos: conceitual, procedimental e atitudinal. *Revista da Educação Física/UEM*, Maringá, v. 20, n. 2, p. 281-289, 2009.
- BRACHT, Valter. A educação física no ensino fundamental. In: SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO, 1., 2010, Belo Horizonte. *Anais ...* Belo Horizonte, 2010. p. 1-14. v. 1.
- BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: educação física*. Brasília, 1997.
- BREDA, Mauro et al. *Pedagogia do esporte aplicada às lutas*. São Paulo: Phorte, 2010.
- CIRINO, Carolina; PEREIRA, Marcos Paulo Vaz Campos; SCAGLIA, Alcides José. Sistematização dos conteúdos das lutas para o ensino fundamental: uma proposta de ensino pautada nos jogos. *Revista Mineira Educação Física*, Viçosa, ed. esp., n. 9, p. 221-227, 2013.
- CORREA, Valter Roberto. Educação física escolar e artes marciais entre o combate e o debate. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, São Paulo, v. 29, n. 2, p. 337-344, abr./jun. 2015.

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

FARIAS, Gelcemar Oliveira; SHIGUNOV, Viktor; NASCIMENTO, Juarez Vieira. Prática pedagógica dos professores de Educação Física nos diferentes ciclos de desenvolvimento profissional. In: FOLLE, Alexandra; FARIAS, Gelcemar Oliveira (Org.). *Educação física: prática pedagógica e trabalho docente*. Florianópolis: Ed. da UDESC, 2012. p. 151-170.

FREIRE, João Batista. *O jogo entre o riso e o choro*. Campinas: Autores Associados, 2002.

FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. *Educação como prática corporal*. São Paulo: Scipione, 2003.

GALATTI, Larissa Rafaela; CIRINO, Carolina; SCAGLIA, Alcides José. Reflexões metodológicas do ensino para o processo de iniciação esportiva das lutas. In: NASCIMENTO, J. V. (Org.). *Educação física e esporte: convergindo para novos caminhos...* Florianópolis: Ed. da UDESC, 2015. p. 489-511.

GALATTI, Larissa Rafaela et al. Pedagogia do esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos. *Revista da Educação Física*, Maringá, v. 25, n. 1, p. 153-162, jan./mar. 2014.

GALATTI, Larissa Rafaela. A contribuição da pedagogia do jogo para o ensino das lutas da educação física escolar. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE JOGOS DESPORTIVOS, 5., 2015, Belo Horizonte. *Anais...* Belo Horizonte, 2015. p. 362-367.

GOMES, Mariana Simões Pimentel. *Procedimentos pedagógicos para o ensino das lutas: contextos e possibilidades*. 2008. 139f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

MATOS, José Arlen Beltrão et al. A presença/ausência do conteúdo lutas na educação física escolar: identificando desafios e propondo sugestões. *Conexões*, Campinas, v. 13, p. 117-135, 2015.

MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. Lisboa: Instituto Piaget, 1991.

NASCIMENTO, Paulo Rogério Barbosa; ALMEIDA, Luciano. A tematização das lutas na educação física escolar: restrições e possibilidades. *Movimento*, Porto Alegre, v.13, n. 3, p. 91-110, set./dez. 2007.

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

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

PAES, Roberto Rodrigues. *Desenvolvimento das aulas de lutas: da compreensão teórica aos procedimentos práticos*. São Paulo: Phorte, 2010.

PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos et al. O jogo como estratégia pedagógica para o ensino da Educação Física escolar no 5º ano do ensino fundamental I. *Corpoconsciência*, Cuiabá, v. 20, p. 1-8, 2016.

REID, Howard; CROUCHER, Michael. *O caminho do guerreiro: o paradoxo das artes marciais*. São Paulo: Cultrix, 1983.

RODRIGUEZ, Cesário López. *El entrenamiento en los deportes de lucha*. León: Federación Territorial de Lucha, 2000.

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

SCAGLIA, Alcides José. *O futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés: todos semelhantes, todos diferentes*, Campinas: FEF/Unicamp, 2003.

SCAGLIA, Alcides José. *Referencial curricular da educação básica das escolas públicas municipais de Franca*. Franca: Prefeitura Municipal, 2007.

SCAGLIA, Alcides José; GOMES, Mariana Simões Pimentel. “*Projeto de Extensão - Crescendo com as Lutas*”. Limeira: FCA/UNICAMP, 2011

SIEDENTOP, Daryl. Ecological perspectives in teaching research. *Journal of Physical Education*, v. 21, p. 427-440, 2002.

ZABALA, Antoni. *A prática educativa: como ensinar*. Porto Alegre: Artmed, 1998.