



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS I CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS – CCBS  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA – DEF  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

**MATTHEWS VICTOR DE BARROS**

**AS LUTAS E A EDUCAÇÃO FÍSICA: 2º ROUND, OU GAME OVER?**

**Campina Grande – PB  
2018**

**MATTHEWS VICTOR DE BARROS**

**AS LUTAS E A EDUCAÇÃO FÍSICA: 2º ROUND, OU GAME OVER?**

Monografia de Conclusão do Curso de Pós-Graduação em Educação Física Escolar da Universidade Estadual da Paraíba, na linha de pesquisa: estudos pedagógicos na Educação Física escolar. Como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Educação Física Escolar.

**Orientador:** Prof. Me. Jeimison de Araújo Macieira

**Campina Grande – PB  
2018**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

B2771 Barros, Matthews Victor de.  
As lutas e a Educação Física [manuscrito] : 2º round, ou game over? / Matthews Victor de Barros. - 2018.  
37 p.  
Digitado.  
Monografia (Especialização em Educação Física Escolar) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, 2019.  
"Orientação : Prof. Me. Jeimison de Araujo Macieira ,  
Coordenação do Curso de Especialização em Educação Física Escolar."  
1. Lutas. 2. Vídeo game. 3. Games. 4. Educação Física escolar. I. Título  
21. ed. CDD 796.8

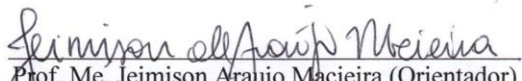
**MATTHEWS VICTOR DE BARROS**

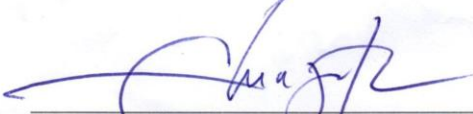
**AS LUTAS E A EDUCAÇÃO FÍSICA: 2º ROUND, OU GAME OVER?**


Monografia de Conclusão do Curso de Pós-Graduação em Educação Física Escolar da Universidade Estadual da Paraíba, na linha de pesquisa: estudos pedagógicos na Educação Física escolar. Como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Educação Física Escolar.

Aprovada em: 14/12/2018.

**BANCA EXAMINADORA**

  
Prof. Me. Jeimison Araujo Macieira (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Dr. Eduardo Ribeiro Dantas  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Dr. Alvaro Luis Pessoa de Farias  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

A minha mãe Maria José Mateus de Barros, pelo  
amor e cuidado, DEDICO.

## **AGRADECIMENTOS**

Chegado ao fim de um ciclo é o momento de agradecer, primeiramente: a Deus por me conceder o discernimento e a saúde para trilhar o caminho da Educação Física

A minha mãe, principal referência, o agradecimento pelo amor e incentivo que sempre me foi essencial para me tornar quem eu sou.

Aos meus irmãos: Eduardo Mateus, Guilherme Mateus, Roberto Carlos, Ascylla Isabel e Luciano por serem o exemplo de boa família e me mostrarem como perseverar.

A minha namorada Nayara Lima por dedicar carinho e compreensão, em momentos conturbados da minha carreira.

Ao amigo e orientador, Jeimison de Araujo, por me conduzir no crescimento acadêmico e na luta por uma Educação Física de qualidade.

Por fim, mas não menos relevante, aos amigos, com quem pude dividir bons momentos de crescimento durante a especialização em Educação Física escolar, e a todos os demais que escreveram um pouco da minha história. A vocês, meus sinceros agradecimentos.

Os cães triunfam!

“Quem conhece a sua ignorância revela a mais profunda sapiência.  
Quem ignora a sua ignorância vive na mais profunda ilusão.”  
Lao-Tsé.

## RESUMO

Este trabalho buscou analisar como o conteúdo lutas está sendo tratado nas aulas de Educação Física no espaço escolar. Para isso, buscou verificar as publicações científicas na Educação Física relacionadas com uma das áreas tecnológicas mais atuais, o vídeo game. Para conduzir essa pesquisa foi adotada uma metodologia de revisão bibliográfica que teve como busca as palavras chaves: “*Games*”, “Educação Física” e “Artes marciais”. Foi delimitado também o tempo de busca em cinco anos, analisando todos os artigos publicados nos bancos de dados da *Scielo* e *Google* acadêmico. Para análise de conteúdo recorreu-se a BARDIN (2016), utilizando critério de análise lexical, com unidade de sentido, selecionando elementos textuais nos presentes achados bibliográficos.

**Palavras-Chave:** Lutas. *Games*. Educação Física.



## **ABSTRACT**

This work aimed to analyze how content fights is being treated in the Physical Education classes in the school space. For this, it sought to verify the scientific publications in Physical Education related to one of the most current technological areas, the video game. To conduct this research was adopted a methodology of bibliographic review that had as a search the key words: "Games", "Physical Education" and "Martial Arts". It was also delimited the search time in five years, analyzing all the articles published in the databases of Scielo and Google academic. For content analysis we used BARDIN (2016), using lexical analysis criteria, with unit of feeling, selecting textual elements in the present bibliographic findings.

**Keywords:** Fights. Electronic *Games*. Physical Education.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	<b>JOGO <i>STREET FIGHTER I</i></b>	21
Figura 2 –	<b>MORTAL KOMBAT</b>	22
Figura 3 –	<b>O JOGO GRAND THEFT AUTO V</b>	22
Figura 4 –	<b>OS CONTEUDOS DA BNCC POR ANO DE ENSINO</b>	29

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b>	<b>CONTEÚDOS TRATADOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA</b>	<b>18</b>
<b>Quadro 2</b>	<b>DISTRIBUIÇÃO DAS PALAVRAS CHAVES PARA ANÁLISE DO CONTEÚDO.</b>	<b>25</b>
<b>Quadro 3</b>	<b>ARTIGOS DA PESQUISA</b>	<b>26</b>
<b>Quadro 4</b>	<b>ANÁLISE DOS CONTEÚDOS NOS PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b>	<b>27</b>
<b>Quadro 5</b>	<b>MOTIVOS PARA INSERÇÃO DO “GAMES” COMO POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA PARA “EDUCAÇÃO FÍSICA”</b>	<b>30</b>

## SUMÁRIO

<b>1-INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>2 AS LUTAS .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1 CONTEXTO HISTÓRICO DA LUTA: .....</b>	<b>14</b>
<b>2.2 AS LUTAS NO BRASIL: .....</b>	<b>15</b>
<b>2,3 AS LUTAS NA ESCOLA: .....</b>	<b>17</b>
<b>3 OS GAMES .....</b>	<b>21</b>
<b>4- METODOLOGIA.....</b>	<b>24</b>
<b>5- RESULTADOS E DISCUSSÕES.....</b>	<b>26</b>
<b>6- CONCLUSÃO.....</b>	<b>33</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>55</b>

## 1 – INTRODUÇÃO:

No começo da década de 1980, as metodologias de ensino da Educação Física emergem a realidade, devido à necessidade que a área tem de identificar seu objeto de estudo, bem como sistematizar a sua pedagogia dentro da área escolar.

Dessa forma precisaria de uma meio que atuasse diretamente na realidade que queria intervir: Xavier (2005, p.12) corrobora dizendo

A Educação Física brasileira foi trabalhada ao longo dos anos em nossas escolas de várias formas seguindo modelos trazidos de outros países, especificamente do continente europeu, como Suécia, tendências passam a buscar um olhar crítico e um objeto de estudo na Educação Física no intuito de compreender o ser humano em sua totalidade.

A área da Educação Física começara a sentir a necessidade de debater sobre sua relevância social, e para isso, necessitaria de uma abordagem que se voltasse para uma análise da formação humana.

As relações entre Educação Física e sociedade passaram a ser discutidas sob a influência das teorias críticas da educação: questionou-se seu papel e sua dimensão política. Ocorreu então uma mudança de enfoque, tanto no que dizia respeito à natureza da área quanto no que se referia aos seus objetivos, conteúdos e pressupostos pedagógicos de ensino e aprendizagem. (Brasil, 1997. p16)

Dentre as metodologias que mais se destacaram, estavam as que abordavam uma análise crítica de como a Educação Física estava sendo reproduzida e de que forma ela atuava na formação desse ser, são elas: a crítico-superadora, que tem como principal referência o livro coletivo de autores; E a crítico-emancipatória: que por sua vez é abordada no livro Educação Física: Ensino e Mudança (1991). Essas teorias de ensino são também as que mais fundamentaram os professores e tem seus conteúdos baseados na cultura de corporal e na cultura corporal de movimento.

No final da década de 80 e início dos anos 90 o governo começa a formular a lei de diretrizes e bases, LDB de numero 9.394/96. O principal Objetivo dessa lei era formar uma base de ensino homogenia e consistente.

Dentre as reformas mais evidentes dessas alterações ocorridas, estão os Parâmetros Curricular Nacional PCN (1997), que seguia as tendências pedagógicas nos diálogos com os conteúdos da cultura do corporal: esportes, ginásticas, jogos, danças e Lutas

Levando em consideração a formação de um currículo regular que trate de maneira igualitária os conhecimentos da Educação Física, sua aplicação no meio escolar deve ocorrer de forma igualitária enfatizando a proposta objetivada.

Neste intuito este estudo buscou analisar como o conteúdo lutas estão sendo tratado nas aulas de Educação Física no espaço escolar, analisando as discussões sobre sua temática.

Ciente que para desenvolver o conteúdo, o aluno “apropria-se do conhecimento científico, confrontando-o com o saber que o mesmo traz do seu cotidiano e de outras referências do pensamento humano: a ideologia, as atividades dos alunos, as relações sociais, entre outras.” (coletivo de autores, 1992. p, 16). Para isso buscou verificar as publicações científicas na Educação Física relacionadas com uma das áreas tecnológicas mais atuais, o vídeo game.

Com a finalidade de apropriar-se das capacidades educacionais que os jogos eletrônicos podem desenvolver dentro da educação física, mais especificadamente, sobre as lutas. E ainda respaldado no princípio da contemporaneidade do conteúdo, que diz que “a sua seleção deve garantir aos alunos o conhecimento do que de mais moderno existe no mundo contemporâneo mantendo-o informado dos acontecimentos nacionais e internacionais, bem como do avanço da ciência e da técnica.” O objetivo deste trabalho é verificar a conciliação dos conceitos da realidade virtual nas aulas, tornando o conteúdo lutas mais acessível ao meio escolar e possibilitando o desenvolvimento de discussões relevantes sobre esse tema.

## 2 - AS LUTAS

O homem é um animal de razoável força e com grande capacidade de raciocínio, mas no início, quando suas habilidades eram o que de mais sofisticado havia, ele sempre teve consigo a necessidade de lutar por seus interesses: comida, proteção, terras, grupo.

Conseguir alimento, fazer parte de um grupo e conquistar territórios, no passado não eram tarefas muito fáceis. O alimento tinha que ser caçado, as terras deveriam ser conquistadas e a segurança de seu grupo tinha que ser defendida. “Em geral a origem das lutas surge como uma forma de autodefesa visando a resolução de situações conflituosas (ALVES JUNIOR Apud AGUIAR 2008, P.19).

Esse combate se dava através de golpes manuais com seu corpo e que carecia de força, mas contra animais maiores, no entanto, tinham grande desvantagem. Para compensar essa ausência de força, o homem desenvolveu ferramentas que aumentassem suas vantagens nestas lutas.

Com a evolução tornou-se necessário refinar a habilidade de lutar, e para isso foi necessário o treinamento das lutas que possibilitassem a aquisição de novos suprimentos. O grupo mais forte era, portanto, detentor do maior número de recursos. Com o domínio do fogo e do metal, os recursos materiais ficaram ainda mais sofisticados: lanças, espadas e escudos tornaram-se equipamentos indispensáveis aos guerreiros durante os confrontos. Dominou-se os animais, estratégias de combate e por fim a pólvora a fim de possibilitar um maior número de vitórias. Dentre os povos que obtiveram mais êxitos em combates, destacam-se:

Gêngis Khan, título do chefe mongol Temujin, que conquistou quase 20 milhões de km<sup>2</sup>. Em segundo lugar vem Alexandre, cujos domínios ultrapassaram 5 milhões de km<sup>2</sup>. O terceiro é Adolf Hitler, que no auge da expansão da Alemanha nazista chegou a controlar mais de 3 milhões de km<sup>2</sup>, ganhando de Napoleão Bonaparte, que conquistou cerca de 2 milhões de km<sup>2</sup>. NAVARRO (2011).

As lutas ficaram, portanto aos cuidados das instituições militares responsáveis pela defesa de suas nações, através dela foi que se pode estabelecer o surgimento paralelo da ginástica que se ramificou em diversas vertentes de acordo com a vontade daqueles que a usavam. Pois era necessário, além deste fortalecimento do corpo biológico, uma doutrinação para aceitação das condições sociais estabelecidas, bem como a especificidade do exercício ao trabalho deste homem aos requisitos de produção

industrial. E nestas condições era muito mais viável a prática da ginástica que atendia tais requisitos sem condicionar o homem a um possível combate ou revolução que pudesse haver, colocando as lutas em segundo plano.

## 2.1 - CONTEXTOS HISTÓRICOS DAS LUTAS

A luta como uma produção dialética, é a síntese de várias teses unidas em si, formando uma nova síntese. Com isso cada luta tem a particularidade que surge devido a sua localidade, povo e costume que formentaram sua construção.

Nas lutas o primeiro sinal de sua essência consiste no nome que dão significas: REGO (1968) apud FONTOURA E GUIMARÃES (2002) diz sobre a capoeira que: “atualmente são quase unânimes os tupinólogos em aceitarem o étimológico caá, mato, floresta virgem, mais puêra, pretérito nominal que quer dizer o que foi e não existe mais”.

FUNAKOSHI, 1973 apud FROSI e MAZO, (2011. p.5) diz que “*Karatê*. Promoveu assim a mudança dos ideogramas que formavam a palavra *Karatê* (em japonês, a pronúncia dos ideogramas para *Tō-de é Karatê*), que significavam “Mãos chinesas”, para *Karatê* significando “Mãos vazias”.”

O termo *KUNG FU* tem uma tradução livre de trabalho duro, ou aquilo que se adquire com esforço. Os termos etimológicos dão sentido onde a prática surge, ou como ele se manifesta perante aqueles que a praticam.

Outra particularidade é que as artes marciais têm íntima ligação com religiões, de onde elas se originaram ou tiveram influência na sua criação, a exemplo disso podemos citar a relação da capoeira com o candomblé. “Expressão cultural ligada à cultura afro-brasileira a Capoeira possui uma relação muito íntima e intensa com o Candomblé, pois sua visão de mundo se expressa através dos *Orixás* cultuados nos rituais de Candomblé.” (BATISTA, 2010). Já as lutas de origem asiáticas estão mais correlacionadas com o *Taoísmo* e o *Budismo*. Do qual as japonesas tiraram grande influência pra criar o *BUSHIDO*. (que em tradução livre significa caminho do Guerreiro). “Funakoshi tinha em mente um *Karatê* que seguia os princípios do *Budô*, da mesma forma que outras artes como *Aikidô* e *Judô* (onde se buscava o desenvolvimento equilibrado, como ser humano) do que com o antigo *Jūjutsu* (voltado apenas para os combates de guerra). (FROSI e MAZO, 2011. p.10).



Ciente da fundamentação histórica do surgimento de cada estilo, pode-se afirmar que o produto final é com isso, formada pelo aparato técnico e seu desdobramento histórico, e quando ignorado um desses meios há em si uma quebra da essência dialética que a formou, deixando de ser em síntese original.

## 2.2 AS LUTAS NO BRASIL

A mais significativa luta do país chega junto com o processo escravocrata, a mão de obra que o trabalho nas lavouras carecia, não vinha dos índios, já que eles não eram subvertidos aos costumes opressores. As várias tribos advindas do continente africano trazem consigo um enorme acervo cultural: danças, costumes culinários, religiões e as lutas. A mais difundida, a capoeira, é uma mistura de técnicas de combate, dança e jogo fundida em uma movimentação articulada com fim de revide a todos mau tratos aplicados aos negros. Para AREIAS Apud CORRÊA et. all (2010. p,13):

Como os escravos africanos não possuíam armas para se defenderem dos inimigos, - os feitores, os senhores de engenho -, movidos pelo instinto natural de preservação da vida, descobriram em si mesmos a sua arma, a arte de bater com o corpo, à semelhança das brigas dos animais, suas marradas, coices, saltos e botes. Aproveitaram ainda suas manifestações culturais trazidas da África, suas danças, cantigas e movimentos. Dessa forma nasceu o que hoje chamamos de capoeira

A capoeira como luta foi amplamente reprimida pelos governantes brasileiros que viam a luta como uma rebeldia escravista e que gerara inúmeros transtornos aos donos de escravos, pois permitia ao negro a vantagem no combate, possibilitando que inúmeros deles conseguissem escapar e formar assentamentos em meio à mata, chamados Quilombos, sendo o mais conhecido deles o de Palmares.

No ano de 1888 foi instituída a lei áurea que dava liberdade aos negros que ainda eram escravos. Como era discriminada por ser de cultura negra e por causar transtornos, “em 1890 a capoeira foi considerada “fora da lei” pelo antigo Código Penal da República. No capítulo que tratava dos vadios e capoeiras, o artigo 402 trazia a penalidade de dois a seis meses de prisão a quem ousasse” (FONTOURA e; GUIMARÃES, 2002 p.3)

O *Karatê* chegou ao território brasileiro através das excursões japonesas que vieram ao Brasil após a II segunda mundial FROSI e MAZO, (2011 p.10) dizem que

Em 1961 o *Karatê* foi introduzido na Bahia pelo *sensei* Eisuke Oishi, levado ao Estado pelo Dr. Angelo Decaino. No ano seguinte, o estilo Shorin-ryū, um dos mais tradicionais em Okinawa, era trazido ao país pelo *sensei* Yoshihide Shinzato, considerado também o pai do Kobu-Dō de Okinawa em solo brasileiro. Estes mestres foram, portanto, os introdutores do Caminho das Mãos Vazias no Brasil, em um processo de estruturação que levou cerca de 10 anos, aproximadamente de meados da década de 50 a meados da década de 60, e propiciou a introdução da arte no território nacional.

O *Karatê* não demorou muito pra se disseminar pelo país, com a organização através de instituições como associações e posteriormente a federação. Em 1959, o *sensei* Seiichi Akamine fundou a primeira academia do estilo *Gōjū-ryū* e em 1960 fundou a Associação Brasileira de *Karatê*, e que mais tarde daria origem à Confederação Brasileira responsável pela administração do esporte (OLIVEIRA, Et. All. 2005). Essa organização permitiu a realizações de torneios que ajudaram a disseminar ainda mais o *Karatê* no Brasil

O *jiu- jitsu* começa no Brasil com o treinamento dos oficiais da marinha. Os primeiros a realizar demonstrações das técnicas de lutas foram Miyako e Kodokan.

Em sua passagem pelo Brasil, no fim da primeira década do século XX, o japonês Sada Miyako, representante da academia Kodokan, foi contratado pela Marinha brasileira com a função de ensinar as técnicas *dojiu- jitsu* para os oficiais de elite (CAIRUS, 2011 apud LISE e CAPRARO. 2018 p. 321).

No ano de 1914 um grupo de lutadores encabeçados pelo campeão mundial *jiu- jitsu*, Konde Koma chegou ao Brasil para demonstrar sua arte. Iniciando no rio de janeiro, onde fez um imenso sucesso; JUDOCITJ, 2013 apud LISE e CAPRARO. (2018; p. 321) retrata as demais cidades pela qual a turnê passou: “Como exemplo, podem-se aqui citar algumas capitais pelas quais a trupe de Koma se apresentou, dentre elas Porto Alegre, São Paulo, Salvador, Recife, Belém, São Luís e Manaus.

Após terminar sua turnê, Konde Koma estabelece residência no município de Belém do Pará. Neste período passa a ministrar aulas de defesa pessoal onde conhece Gastão Gracie e posteriormente seu filho Carlos Gracie. Alonzo et al, 2008 apud LISE e CAPRARO (2018; p. 321) dizem que Carlos se mostrou um aluno dedicado e talentoso e em pouco mais de quatro anos de treinamento já dominava grande parte das técnicas do *jiu-jitsu* .

No ano de 1925 após se mudar pro rio de Janeiro Carlos Gracie junto com seus irmãos abrem a academia Gracie de *jiu-jitsu*. Para ganharem nome, os Gracie fazem desafios aos outros mestres das diversas áreas num combate que historicamente ficou conhecido como vale tudo.

Posteriormente por volta da década de 1990 o “vale tudo” venderia os direitos e se tornaria um dos maiores eventos de luta da atualidade o *Ultimate Fighting Championship* (UFC)

Possivelmente o sucesso dos integrantes da família Gracie na maioria daqueles “desafios”, somado ao fato de que Rorion Gracie idealizou no início da década de 1990 um evento intermodalidade, o *Ultimate Fighting Championship* (UFC), cujo irmão Royce Grace se sagrou vencedor em três das quatro primeiras edições do evento, evidenciaram que as técnicas do jiu-jitsu eram superiores às de outras modalidades e ao mesmo tempo notabilizaram o sobrenome Gracie. (Idem 2018; p. 323).

Todo esse desafios e que postularam o *jiu-jitsu* como uma das artes marciais mais violentas, cujos praticantes era considerados como brigões de rua. Uma marca que levaria tempo e muita dedicação dos nove mestres para mudar de estatus e conceituar o *jiu-jitsu* brasileiro como um dos melhores mundialmente.

### 2.3 AS LUTAS NA ESCOLA

A sociedade é constituída por cada individuo apresentado através de um corpo que por sua vez, tem como resultado de sua interação com o meio natural a fomentação de cultura. Retratando o entendimento sobre o processo cultural atualmente, SANTOS (2006, p.45) diz

Cultura é um território bem atual das lutas sociais por um destino melhor. E uma realidade e uma concepção que precisam ser apropriadas em favor do progresso social e da liberdade, em favor da luta contra a exploração de uma parte da sociedade por outra, em favor da superação da opressão e da desigualdade.

Todos esses apanhados de saberes construídos ao longo do tempo tem como forma de transmissão o contato do homem com a natureza ou entre o próprio homem. Nesta última fase a Educação Física como componente curricular da escola, que lida diretamente com o corpo e suas manifestações, é então, uma das mais relevantes disciplinas. Porque dentro do planejamento das aulas, pode e deve ter como objetivo o projeto de homem e sociedade identificada por nós professores como melhor. O COLETIVO DE AUTORES (1992. p, 15) diz que:

Todo educador deve ter definido o seu projeto político-pedagógico. Essa definição orienta a sua prática no nível da sala de aula: a relação que estabelece com os seus alunos, o conteúdo que seleciona para ensinar e como o trata científica e metodologicamente, bem como os valores e a lógica que desenvolve nos alunos.

Assumindo a cultura corporal como base de ensino da Educação Física, partimos do princípio que a realidade altera a consciência e que se determina como uma atividade produtiva de história. Por isso, "É trabalho quando desenvolve diferentes movimentos sistematizados, ordenados, articulados e institucionalizados, transformados, portanto numa produção simbólica: um jogo, uma ginástica, um esporte, uma dança, uma luta." (Idem. 1992. p,40). Cada elemento possui um intuito, um sentido na aula dando a nós professores os resultados que fora objetivado enquanto proposta. Ou seja, quando ensinamos sobre uma determinada atividade, não procuramos somente a perfeita execução dos movimentos, estética corporal ou melhoramento biológico, estamos transmitindo saberes sobre uma um conteúdo que pode além de possibilitar essas melhoras, também retratar todo o passado que a acompanha. SOARES (1996, p.2) reforça este discurso dizendo que:

As práticas físicas fora do mundo do trabalho sistematizadas em torno da Ginástica, do Atletismo, dos Jogos, dos Jogos Esportivos, da Dança, possuem características especiais e específicas. Modificam-se pela técnica, pela ciência e, sobretudo, pelas dinâmicas culturais. Portanto, estas práticas formam um interessante acervo da história do homem e constituem-se em objeto de ensino, são pedagogizadas. Não podem merecer o desprezo que o olhar superficial sugere.

Isto nas aulas de Educação Física possibilita o entendimento do aluno enquanto agente social capaz de interferir nesse meio, mudando-o conforme necessidade do seu grupo e ao professor enquanto agente transmissor deste conhecimento é negligente ao desprezar algum conteúdo em detrimento a outro por conforto.

**Quadro 1 Conteúdos tratados na Educação Física.**

Conteúdos	Numero de professores que relataram usar o conteúdo	Porcentagem (%)
Esporte	7	100
Ginástica	6	85
Dança	3	42
Jogo	2	28
Luta	1	14

Fonte: BARROS (2014, p.50)

As lutas fazem parte dos conteúdos da cultura corporal, e dentro da escola são conteúdos essenciais, devido a sua construção histórica e a todo processo de formação que ela é capaz de integrar ao indivíduo. O COLETIVO DE AUTORES (1992; p.62) diz que “por essas considerações podemos dizer que os temas da cultura corporal, tratados na escola, expressam um sentido significado onde se interpenetram, dialeticamente, a intencionalidade/objetivos do homem e as in-tensões objetivos da sociedade.”. Para que se possa integrar a luta dentro do meio escolar primeiro se faz necessário distinguir etimologicamente os conceitos:

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).

Dentro do âmbito da arte marcial estão agregados as lutas e os combates e embora os termos pareçam sinônimos muitas vezes, há uma distinção dentro dos PCN em Educação Física, a fim de organizar sistematicamente o conhecimento:

Lutas são disputas em que os oponentes se utilizam de técnicas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão, de uma área de combate, caracterizando- se por uma regulamentação específica a fim de punir atitudes de violência e deslealdade para o desenvolvimento de ações de ataque e defesa (PCN's 1997).

As lutas dentro do ambiente escolar, portanto serão transmissoras de conhecimento culturalmente construído, onde cada modalidade marcial terá em si os aspectos culturais remanescentes de sua formação: as qualidades filosóficas e as qualidades técnicas, não havendo, portanto a valorização de uma sobre outra. Na própria construção da luta é evidenciado sobre o aprimoramento de ambas as capacidades, como visto em FUNAKOSHI, apud FROSI e MAZO. (2011 p.11) “A importância de *Ri* (essência) sobre *Ji* (técnica rígida) aparece principalmente nos ditos cinco: “o pensamento acima da técnica”

Atualmente, dentro do meio escolar, “é comum o oferecimento de programas de lutas no interior das escolas no âmbito do domínio extracurricular.” (CORREIA e FRANCHINI, 2010, p.02). Havendo dispensa destes alunos-atletas das aulas de Educação Física . Corroborando com a idéia de que nossa contribuição na escola é de caráter físico/técnico e a ampliação dos cenários do esporte na escola. Para que a luta esteja presente nesse cenário ela deve se desprender da modelo de reprodução

automática, pois “junto com treinamentos técnicos, os praticantes acabam por conhecer alguns detalhes da cultura do povo de origem da arte marcial ou da luta, como a língua, o modo de pensar, as saudações, vestimentas, armas e conflitos históricos, história do país, bem como outros detalhes do contexto’ (LANÇANOVA, 2006 p.15)

A criança que é submetida somente ao ensinamento do contexto técnico e a reprodução são moldadas sobre uma perspectiva de competição, forjada num esquema de trabalho onde o erro não é admitido, tem em si uma pressão que normalmente faz com que cada criança ceda aos desvios morais que existem nas lutas. São atitudes como: ferir o outro, não acusar o recebimento de um golpe, mentir, usar drogas ilícitas. Todas as atitudes são aceitáveis desde que se vença, e desta forma, corrompe-se tanto o praticante quanto a modalidade

### 3 – OS GAMES

Os *Games* tiveram seu processo histórico construído, seguindo intimamente a linha do desenvolvimento tecnológico, hoje, cada vez mais, é possível se verificar os jogos aproximando-se da realidade.

Os jogos de lutas em especial, tiveram sua potencialidade após o surgimento dos consoles da *Nintendo* que no de 1990 lança o super Nintendo, com 16 bits de que processava um numero maior de cores, além de uma maior versatilidade de sons e seu controle diferenciado que trazia dois botões na parte superior. “O projeto do novo *joystick* introduziu a indústria os inovadores “*shoulder buttons*”, dois botões posicionados no topo do controlador, um à esquerda e outro à direita” (LEITE, 2006. P. 58).

A importância desta qualidade é que ele permite que a produção de jogos sejam feitos através de uma série de imagens num processo conhecido como *sprits*. Que é uma sequência de imagens que numa determinada velocidade dão aos olhos, um movimento.

Um dos principais jogos de luta produzidos pela Nintendo foi o *Street Fighter I* e “*Street Fighter II* que revolucionou e popularizou o gênero de luta, tornando-se o jogo mais popular dessa década (CRUDO, 2001. p,18)

**Figura 1** jogo *Street Fighter II*



Em 1992 foi a vez do jogo *Mortal Kombat* de inovar trazendo uma digitalização dos personagens, o que elevou ainda mais o nível de realismo do jogo, sendo considerado um dos jogos mais violentos. Assim como afirma MONTEIRO, (2017)

O *Mortal Kombat* original desenvolvido pela *Midway Games* chocou na época por trazer sangue e “*Fatalities*”. As finalizações, que envolviam arrancar cabeças, iniciaram um debate sobre a classificação etária nos *videoGames*, e levou à criação da ESRB, responsável por analisar os jogos e determinar a idade adequada.

Figura 2 - Mortal Kombat



Por fim, o jogo Grand Theft Auto V (GTA V), jogo dos consoles PlayStation 3 e Xbox 360, lançado em 17 de setembro de 2013. Chegou a vender mais de 60 milhões de cópias.

Figura 3 - o jogo Grand Theft Auto V



Os *Games* trazem a tona, em forma de realidade virtual, diversos conceitos que podem ser discutidos a fim de resolver problemáticas sociais. Nos jogos apresentados acima podemos identificar algumas questões sobre a sociedade: banalização da criminalização, visualização da mulher com conotação sexual e o mais constantes, principalmente nas lutas, a violência. Todo esse apanhado de informações, aos olhos distraídos dos jogadores, passam despercebidas. Cabe portanto aos mais velhos a mediação das linguagens transmitidas pelos *Games*. ALVES (2004. p,370) em uma pesquisa com jogadores diz que:

Tais comportamentos registram a necessidade da mediação dos adultos na vida dos jovens, que precisam ser aceitos. Esse processo de aceitação, quando não intermediado, pode levar a comportamentos transgressores.



Nos *Games* os comportamentos transgressores ligados a violência vão desde pequenos descuidos com o *console*, quebrar *joysticks* e *CDs*, agressões verbais e físicas e repetições de gestos ou slogans agressivos dos jogos. Nas lutas pode ocorrer a repetição dos gestos marciais com intuito de agredir ou intimidar os amigos, utilizando desnecessariamente a força para soluções de pequenos conflitos.

Há possibilidade de uma mediação desses dialogos na escola, durante as aulas de Educação Física, debatendo o conteúdo lutas no seu contexto de combate, mostrando que há possibilidade de derrota ou vitória e que ambos fazem parte de um meio comum; Que mesmo tendo sua origem em golpes de contusão a pratica da luta não remete, atualmente, a ter que machucar seu companheiro. Esse primeiro contato pode ser feito inicialmente através do *Games* num mundo onde a realidade dos golpes não afetará a disponibilidade da criança de participar da aula por medo. E não retirando conteúdos por medo da violência. ALVES (2004. p,370) corrobora afirmando que:

Isso confirma a idéia de que não devemos proibir os jovens de jogarem *Games* violentos, mesmo porque as narrativas dos jogos estão se tornando mais complexas e ampliam as possibilidades de interatividade, palavra-chave no discurso desses sujeitos. Todos eles enfatizam a importância de ver os resultados, de se aproximar do real; são fascinados pelo universo do jogo que, dentre os suportes tecnológicos existentes, é o que mais possibilita a imersão em outros mundos.

Isso acrescenta que para assegurar o contato com as lutas é de extrema importância que ele esteja presente nas aulas de Educação Física, não excluindo dos alunos a vivência das modalidades históricas que compõe sua temática. Isso também inclui os *Games* como afirma

#### 4- METODOLOGIA:

Para verificar o desenvolvimento do conteúdo “Lutas” nas aulas de Educação Física foi necessário pensar onde está a defasagem: se na preparação profissional dos professores, e portanto seria uma problemática curricular na graduação; Ou se este problema estaria na produção científica, na sua distribuição e transmissão do conteúdo produzido, deixando faltar portanto, um conhecimento para fomentar o saber que orienta o professor no meio escolar. Com isso o objetivo desse trabalho foi identificar como está o atual cenário científico sobre a utilização dos Games de lutas nas aulas de Educação Física.

Para conduzir essa pesquisa foi adotada uma metodologia de revisão bibliográfica. Que Para GIL (2008, p. 50)

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos... A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Esta vantagem se torna particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muito dispersos pelo espaço

O trabalho buscou pelas palavras chaves: “*Games*”, “Educação Física” e “Artes marciais”. Foi introduzido inicialmente na busca o termo geral “luta”, mas como a palavra remete a outros aspectos sociais, foi trocado pelo subtópico Arte marcial, no intuito de priorizar na busca os conteúdos lutas relacionados à Educação Física. Para o termo “*game*”, foi aceito também como sinônimo o subtópico “jogo eletrônico”, para que a pesquisa se remetesse também as publicações brasileiras que utiliza o termo

Foi delimitado também o tempo de busca em cinco anos, analisando todos os artigos publicados entre outubro de 2013 a outubro de 2018. Por se pensar que um prazo maior seria, tecnologicamente falando, um tempo muito amplo, considerando que as mudanças tecnológicas que acontecem dentro desse período são extremamente significativas e que as discussões deveriam estar respaldadas num contexto científico atual que, normalmente, tem um prazo de cinco anos.

O campo de busca foi o banco de dados da *Scielo* e *Google* acadêmico por serem os locais que possivelmente se concentram os debates sobre a temática Educação Física e *Games* que estavam dentro do prazo estabelecido. Por serem também, as ferramentas

de busca eletrônica com maior capacidade de armazenamento e por estarem interconectados com as demais revistas online.

Para análise de conteúdo recorreu-se a BARDIN (2016), utilizando critério de análise lexical, com unidade de sentido, selecionando elementos textuais nos presentes achados bibliográficos, que pudessem estar relacionado com termos e sentidos plenos das palavras distribuídas e organizada na **TABELA1**: Distribuição das palavras chaves para análise do conteúdo.

**QUADRO 2- DISTRIBUIÇÃO DAS PALAVRAS CHAVES PARA ANÁLISE DO CONTEÚDO.**

<b>TERMOS GERAIS</b>	<b>TERMOS SINÔNIMOS</b>				
<b>Tecnologia</b>	Aplicativo	Computador	Console	Jogos Eletrônicos	Vídeo Game
<b>Lutas</b>	Arte Marcial	Componente	Esporte de combate.		
<b>Educação Física</b>	Atuação	Formação	Metodologia		

Fonte: Autor

## 5- RESULTADOS e DISCUSSÕES:

Não foi encontrado na pesquisa, artigos que correlacionassem os três termos gerais propostos previamente. Isso pode demonstrar que as lutas, uma das vertentes mais abrangentes dos “*Games*”, não estão sendo abordadas nas aulas de Educação Física como componente central.

Porém foi detectado o avanço da interligação de dois termos gerais: “Tecnologia” e “Educação Física”; Para verificar o nível dessas correlações foi consideradas essa ligação para auxiliar na complementação deste estudo e corroborar com a proposta temática;

Foram encontrados apenas 6 artigos dentro do prazo de cinco anos proposto pela pesquisa.:

**QUADRO 3 - ARTIGOS DA PESQUISA**

<b>RELAÇÃO DOS ARTIGOS INDENTIFICADOS NA PESQUISA.</b>		
<b>RAMOS E SEGUNDO</b>	<b>Jogos Digitais Na Escola: Aprimorando A Atenção E A Flexibilidade Cognitiva</b>	<b>2018</b>
<b>FERREIRA</b>	<b>Os Jogos Digitais Como Apoio Pedagógico Nas Aulas De Educação Física Escolar Pautadas No Currículo Do Estado De São Paulo</b>	<b>2014</b>
<b>FINCO Et. all</b>	<b>Laboratório De <i>Exergames</i>: Um Espaço Complementar Para As Aulas De Educação Física</b>	<b>2015</b>
<b>VAGHETTI. Et. All</b>	<b>Exergames No Currículo Da Escola: Uma Metodologia Para As Aulas De Educação Física</b>	<b>2013</b>
<b>CONSTANTINO Et. All</b>	<b>Perfil E Percepção Do Uso De Jogos Eletrônicos Por Alunos Do Ensino Fundamental: Relações Com A Educação Física</b>	<b>2015</b>
<b>MARTINI E VIANA</b>	<b>“Jogando” Com As Diferentes Linguagens: A Atualização Dos Jogos Na Educação Física Escolar</b>	<b>2016</b>

**Fonte:**

Dos resultados tiveram dois artigos que trabalham o conceito de jogo digital, dois que trabalham a exergames e dois que trabalham com o jogo eletrônico. E apesar

dos três serem “termos sinônimos” integrante do termo geral “Game” eles possuem uma conceituação diferente:

A concepção de jogos digitais envolve um entendimento mais amplo do que apenas saber o que são videogames. O termo videogame historicamente esteve limitado aos jogos de console e às máquinas de fliperama. Já as tecnologias digitais são baseadas na microinformática, o que engloba jogos para computadores, consoles, fliperamas, smartphones, tablets e qualquer outro equipamento que venha a existir. Nessa perspectiva, esse termo dá maior amplitude ao objeto, por vincular toda e qualquer produção ofertada no formato de jogo, seja no formato de vídeo ou em outros que vierem a ser criados (ARRUDA, 2014. p,3)

Já a “*Exergames* combinam *videogame* e atividade física, permitindo que a ludicidade e a fascinação envolvidas nos *games* seja aproveitada durante o exercício físico”. (VAGHETTI. Et. All 2013. p,268).

Na proposta de análise do artigos buscou-se identificar quais deles trabalhavam o conteúdo lutas, mesmo que não direcionasse para a temática específica, afim de relacionar com o viés temático do estudo. Pra isso, o olhar dessa análise foi direcionado para a parte metodológica do estudo, afim de identificar as ferramentas pedagógicas utilizadas na conversação dos “games” com a “Educação Física”.

#### QUADRO 4 - ANÁLISE DOS “GAMES” NOS PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

<p><b>RAMOS E SEGUNDO (2018.p, 534)</b></p>	<p>A pesquisa caracteriza-se como um estudo quase-experimental de abordagem quantitativa, pois propõe como variável independente a intervenção pautada no uso de jogos cognitivos eletrônicos no contexto escolar, visando analisar as contribuições ao aprimoramento da capacidade de atenção e da flexibilidade cognitiva</p>
<p><b>FERREIRA (2014. p, 69)</b></p>	<p>Os jogos digitais se apresentaram como um complemento na aprendizagem dos alunos favorecendo, a consonância da cultura dos alunos com a escolar, sendo mais uma ferramenta didática para abordar um conteúdo específico. Para a viabilidade do desenvolvimento deste projeto, dentro do prazo estipulado para a conclusão do mestrado, selecionamos os conteúdos de <b>Lutas</b> (Tema 1 – 1º bimestre) e <b>Esportes</b> (Tema 1 – 2º bimestre; Tema 1 e 2 – 3º bimestre) para serem desenvolvidas as aulas com os jogos digitais</p>

<p><b>FINCO Et. All (2015. p,690)</b></p>	<p>Dois títulos comerciais foram selecionados para o projeto (<i>Kinect Sports e Kinect Adventures</i>) em razão da grande variedade de atividades que esses dois <b>jogos</b> apresentam, incluindo jogos de esportes (tênis de mesa, atletismo, vôlei de praia, boliche e <b>boxe</b>), assim como outros <b>jogos</b> que exigem a realização de diferentes movimentos corporais, como saltar, <b>chutar</b>, dançar e pisar.</p>
<p><b>VAGHETTI. Et. All (2013. p,3)</b></p>	<p>Em um segundo momento, nos meses seguintes, serão inseridos nas aulas dois <i>XBOX kinect</i> com número variado de jogos, como exemplo: tênis, futebol, <b>boxe</b>, skate, sky, golf, automobilismo, dança e outros jogos que não podem ser classificados nem como dança nem como esporte</p>
<p><b>CONSTANTINO Et. All (2015. p,854)</b></p>	<p>Gêneros de preferência: Ação e Aventura 36,2% Jogos Esportivos 28,4% <b>Lutas 26,4%</b></p>
<p><b>MARTINI E VIANA. (2016, p, 248)</b></p>	<p>Assim, durante as aulas expositivas foi apresentada aos alunos a tipologia de Caillois (1986) e alguns jogos eletrônicos conhecidos: <b>jogos de combate (Mortal Kombat, Street Fighter)</b>, jogos de corrida (Mario Kart), jogos de esporte (pong), jogos de plataforma (Pac Man), entre outros. Em seguida, organizamos seis aulas para a experimentação de diferentes jogos eletrônicos, desde os disponíveis para smartphones até os de consoles com sensores de movimento.</p>

Fonte: autor (Grifos nossos)

Do total da amostra, 83,33% dos artigos retratam a luta em algum momento: alguns como possibilidade pedagógica de ensino do “esporte” de luta, outra como possibilidade de conteúdo. O fato é que a luta tem perdido seu lugar de destaque na Educação Física assumindo uma postura coadjuvante.

Através da análise dos conteúdos usados nas metodologias ficou evidente que a educação galga em passos rápidos seu caminho junto com os avanços tecnológicos. Esse relacionamento pode subsidiar o professor que não dispõe de

experiência com esses conteúdos, incentivando-o a desenvolvê-los em suas aulas. RUFINO (2016.p. 917). Exemplifica bem essa articulação dizendo que “Essa visão auxilia, inclusive, na compreensão de que o professor não precisa ser especialista em uma ou outra modalidade para desenvolver as lutas da escola”

O autor reconhece que os professores devem dialogar com os documentos que determinam as lutas nas aulas em todos os períodos escolares quando ressalva:

Assim, é importante buscarmos formas que dialoguem com os documentos oficiais, possibilitando compreensões que enriqueçam o trato pedagógico das lutas da escola... Desenvolver e ampliar as compreensões acerca dos processos de ensino e aprendizagem do conteúdo das lutas nos diversos níveis de escolarização por meio de propostas teóricas e práticas que coadunem com a realidade escolar atual, bem como com os contextos sociais relacionados à Educação Física escolar contemporânea torna-se fundamental para a efetiva inclusão desses conteúdos durante as aulas deste componente curricular na escola. (Idem. 2016).

Atualmente a Base Nacional Comum curricular deixando de lado o conteúdo lutas nos primeiros anos do ensino fundamental, como mostra o quadro:

**FIGURA 4: OS CONTEÚDOS DA BNCC POR ANO DE ENSINO.**

1º e 2º anos				
Educação Física	1º; 2º	Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.
Educação Física	1º; 2º	Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.
Educação Física	1º; 2º	Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.
Educação Física	1º; 2º	Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.
Educação Física	1º; 2º	Esportes	Esportes de marca Esportes de precisão	(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.
Educação Física	1º; 2º	Esportes	Esportes de marca Esportes de precisão	(EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.
Educação Física	1º; 2º	Ginásticas	Ginástica geral	(EF12EF07) Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.
Educação Física	1º; 2º	Ginásticas	Ginástica geral	(EF12EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.
Educação Física	1º; 2º	Ginásticas	Ginástica geral	(EF12EF09) Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.
Educação Física	1º; 2º	Ginásticas	Ginástica geral	(EF12EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais.
Educação Física	1º; 2º	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	(EF12EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.
Educação Física	1º; 2º	Danças	Danças do contexto comunitário e regional	(EF12EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.

Brasil, 2017. p, 223.

Faz-se necessário a entrada do conhecimento nos primeiros anos para que a criança compreenda a diferença nos conceitos no componente “luta” enquanto conhecimento historicamente produzido, e possa desenvolvê-lo nos níveis superiores ampliando as discussões.

O jogo enquanto ferramenta para poder ter noção de sua possibilidade enquanto proposta pedagógica, uma ferramenta favorável ao professor se utilizada de maneira correta. O jogo não deve ser integrado apenas como um momento lazer ou uma fuga na contraposição ao esporte. Mas como um meio de quebrar com a pouca apresentação das lutas, danças e até mesmo dos jogos nas aulas de Educação Física.

Para demonstrar a relevância dos “games” no ambiente escolar, a análise direcionou-se aos resultados dos artigos correlacionando os Termos sinônimos da “Educação Física” com os da “tecnologia” a fim de identificar possíveis contribuições:

**QUADRO 5- MOTIVOS PARA INSERÇÃO DO “GAMES” COMO POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA PARA “EDUCAÇÃO FÍSICA”**

<p><b>RAMOS E SEGUNDO</b></p>	
<p><b>FERREIRA (2014. p, 86)</b></p>	<p>Pensando em estratégias de ensino compreendemos que somente o uso dos <b>jogos digitais</b> não deve ser o único caminho, sendo necessária a inclusão e variações das estratégias (tecnológicas e tradicionais), a capacitação do professor para utilizá-las da melhor maneira durante o processo de ensino-aprendizagem, além de outros aspectos, pois não adianta incluir as <b>TIC</b> se não modificar as <b>metodologias de ensino</b>.</p>
<p><b>FINCO Et. All</b></p>	
<p><b>VAGHETTI. Et. All (2013. p,270)</b></p>	<p>Ao longo da intervenção, pode-se perceber o aumento do interesse dos alunos nos <b>jogos</b> mais complexos e de maior dificuldade. Esse aspecto é um importante fator a ser analisado para a elaboração de uma <b>metodologia</b>, no qual <b>games</b> mais complexos podem ser inseridos após a familiarização com <b>games</b> mais simples.</p>



Continuação	
<b>Motivos Para Inserção Do “Games” Como Possibilidade Pedagógica na “Educação Física”</b>	
<b>CONSTANTINO Et. All (2015. p, 258/259)</b>	Parece que a prática dos <b>jogos eletrônicos</b> constitui-se em percepções valorativas e que podem ser discutidas e mediadas produtivamente pelos professores em sala de aula. Nesse sentido, sugere-se que os professores possam trazer para as aulas a <b>cultura dos jogos eletrônicos</b> , promovendo discussões e reflexões sobre os valores, sentidos e significados que os alunos obtêm nos jogos eletrônicos e associá-los ao sentido estético das <b>práticas da Educação Física</b> , com o intuito de reforçar valores importantes na <b>formação</b> moral dos alunos tais como gestão e tomada de decisões, criatividade, espírito de grupo e compartilhamento de informações.
<b>MARTINI E VIANA. (2016, p, 248/249)</b>	As relações entre alunos participantes e alunos-professores durante a feitura dos <b>jogos</b> também foram reformuladas. Conversas sobre adaptações necessárias ao longo do <b>jogo</b> foram compartilhadas coletivamente, o que redefiniu, a todo o momento, novas regras para que o <b>jogo</b> acontecesse. Grupos que não se relacionavam no cotidiano do curso passaram a interagir no momento da aula. A participação da turma foi significativamente maior do que durante as outras aulas com temas já bastante trabalhadas pelos conteúdos da Educação Física. Nossa intenção era contribuir para a ampliação do repertório de experiências desses professores em <b>formação</b> para atuarem no ambiente escolar.

As análises demonstram que as tendências esportivistas ainda predominam no cenário escolar, e isso tem retirado das possibilidades de outras vivências. E os “games” podem ser um valioso elemento para introduzir estes elementos novos. MARTINI E VIANA. (2016, p,249) dizem:

No que se refere ao currículo, percebemos a necessidade urgente de descortinar os interesses que fundamentam a presença de determinadas práticas culturais na escola. Identificamos que a hierarquia dos saberes escolares apontada por estudiosos em educação ainda encontra reforços dentro da própria formação de professores. Na Educação Física também identificamos a prevalência de determinados conteúdos sobre outros. Nesse caso, o esporte tem sido o conteúdo historicamente predominante, revelado pela disponibilidade materiais e pela arquitetura escolar que define, para as aulas de Educação Física, a quadra esportiva.

Aprofundando a discussão e também retratando outra possibilidade de falha na formação profissional dos professores de Educação Física, SOARES (1996. p,11) retratando BETTI (1995) diz:

De todos os conteúdos de ensino presentes em aulas de Educação Física parece-me que aqueles da natureza esportiva sempre predominaram. O que não é algo ruim, conforme observa Betti em sua pesquisa, afirmação com a qual compartilho. Mas afirma ainda Betti que faltam muitas coisas nas aulas de Educação Física e assim pergunta: *“como explicar isto tendo em vista que aprendemos nos cursos de nível superior tantos conteúdos?”*

Assim os tratados achados apesar de serem uma inovação metodológica, ainda seguem os padrões esportivistas da Educação Física e portanto precisam evoluir no trato com os demais áreas de conhecimento.

## 6 - CONCLUSÃO

O estudo demonstrou a fragilidade da Educação Física no seu trato com as lutas, que ficou evidente na revisão é que as produções científicas ainda tem sido muito escassas nesse campo.

Esse baixo nível de produção científica, pode ser retrato de uma formação superior também defasada, onde quem está tomando a responsabilidade das discussões no âmbito das lutas, são aqueles que tiveram experiência com o conteúdo no período anterior ao curso.

Mas a ausência das produções científicas não é, sozinha, a responsável pelas faltas das aulas de lutas na educação física. É um processo que se arrasta há tempos que necessita de rupturas no modelo atual, para que se altere

Para intervir de maneira positiva na realidade, o trabalho busca incentivar o uso dos *Games* como possibilidade pedagógica na escola para aplicação do conteúdo lutas. Desde os primeiros anos, indo contrário ao atual modelo da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e ir evoluindo espiraladamente nos anos posteriores. Sendo agente causador de mudanças dentro do ambiente escolar.

Dentro das mudanças que as aulas de lutas, através do games, podem proporcionar é a visão do conceito de violência. Muitas vezes associado diretamente ao conteúdo e aos jogos lutas, ou seja, o praticante ou jogador é tido como indivíduo violento. Isso pode ter afastado as práticas de lutas no meio escolar e também foi motivo discriminatório dos jogos. ALVES (2004 p. 365) se propôs “a analisar a influência dos jogos eletrônicos no cotidiano dos jogadores e suas possíveis implicações em um comportamento “violento”, que poderia se refletir nos ambientes sociais e, principalmente, na escola.” Identificando no seu trabalho que:

Os autores e atores da pesquisa defendem o argumento de que a interação com esses suportes tecnológicos tem uma ação terapêutica, na medida em que o jogador pode extravasar as suas energias e emoções reprimidas, desviando, assim, esses sentimentos do seu semelhante. Dessa forma, o sujeito libera o stress através da participação vicária. (IDEM, p. 370)

Na escola, a aplicação deste conteúdo através do *games*, possibilitaria além da vivência da luta, a quebra de paradigmas que acompanham o conteúdo.

Outra possibilidade se dá através da análise estrutural das lutas na sociedade, como estão sendo utilizadas no espetáculo comercial das lutas mistas (UFC, Bellator e

outros.) exemplificando mudanças de regras, padrões de lutadores e principalmente a filosofia das lutas.

Outra relevante mudança seria o aumento das produções a respeito do conteúdo lutas, que por sua vez, torna-se uma crítica a produção de nível estadual que norteia os professores nas escolas públicas do município de João Pessoa – PB, que é o do livro didático, produzido no ano de 2012, que não trata das lutas em nenhum momento.

Acredita-se que no momento que as discussões forem constantes e pertinentes na base, possivelmente aparecerão no ensino superior indagações a serem respondidas com pesquisas científicas. Resolvendo a problemática do conteúdo lutas na formação de professores e também no entendimento social.

Por isso este trabalho se faz relevante na busca de uma mudança inicial nesse processo. Instigando o surgimento de novos trabalhos bem como novas análises de possibilidades pedagógicas para as lutas na escola.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR Cristiane. A Legitimidade Das Lutas: Conteúdo E Conhecimento Da Educação Física Escolar. - Campinas, SP: [s.n], 2008.

ALVES, Lynn. JOGOS ELETRÔNICOS E VIOLÊNCIA: UM CALEIDOSCÓPIO DE IMAGENS. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 13, n. 22, p. 365-373, jul./dez., 2004

ARRUDA, Eucídio Pimenta. Fundamentos para o Desenvolvimento de Jogos Digitais. Porto Alegre: Bookman, 2014.

BARDIN, Laurence. ANALISE DE CONTEÚDO/ Laurence Bardin: Tradução de Luis Antero Reto, Augusto Pinheiro. – São Paulo: Edição 70, 2016.

BARROS, Matthews Victor De .O TRATO COM O CONTEÚDO GINÁSTICA NAS ESCOLAS PÚBLICAS DE CAMPINA GRANDE: O PARKOUR COMO ELEMENTO ARTICULADOR. 2014.

BATISTA, Françoise. Capoeira e Candomblé – Intimidade, Religiosidade e Cultura: *os sons dos atabaques unem cultura e religião*. 2010. Disponível em: <https://diariodosorixas.wordpress.com/2010/11/18/capoeira-e-candomble-%E2%80%93-intimidade-religiosidade-e-cultura/> Acesso em: 17 de fevereiro de 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Base nacional comum curricular. Brasília, DF, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>>. Acesso em: 18 de novembro. 2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC /SEF, 1997. 114p

CONSTANTINO, Marcio Turini; VASCONCELLOS, Carlos Henrique Ribeiro; COSTA, Lamartine Pereira Da; SANTOS, Leonardo José Mataruna dos. Perfil E Percepção Do Uso De Jogos Eletrônicos Por Alunos Do Ensino Fundamental: Relações Com A Educação Física. Pensar a Prática, Goiânia, v. 18, n. 4, out./dez. 2015

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino da Educação Física** . São Paulo: Cortez, 1992. Coleção Magistério 2º grau – série formação do professor.

CORRÊA, A.O.; QUEIROZ, G.; PEREIRA, M.P.V.C. Lutas como conteúdo na Educação Física Escolar. Caraguatutuba: Módulo Centro Universitário, 2010. Disponível em : <[http://www.calasancamargo.com.br/media/file/materias/2011/TCC-Lutas\\_como\\_conteúdo\\_escolar.pdf](http://www.calasancamargo.com.br/media/file/materias/2011/TCC-Lutas_como_conteúdo_escolar.pdf)> Acessado em 24 de Dezembro de 2017.

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.

CRUDO, R. L. **Advanced lessons & dragons: Aspectos benéficos do RPG, MUD e jogos computacionais**. UFMT, Cuiabá Março/2001. 65 páginas. Disponível em: <https://docplayer.com.br/8857931-Ricardo-de-lucca-crudo-advanced-lessons-dragons-aspectos-beneficos-do-rpg-mud-e-jogos-computacionais.html> acessado em 20 de agosto de 2018.

FERREIRA, Aline Fernanda: Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de Educação Física escolar pautadas no currículo do Estado de São Paulo / Aline Fernanda Ferreira. - Rio Claro, 2014 127 f. : il., figs., quadros

FINCO, Mateus David; REATEGUI, Eliseo Berni ; ZARO, Milton Antonio: **LABORATÓRIO DE EXERGAMES: UM ESPAÇO COMPLEMENTAR PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**. *Movimento*, Porto Alegre, v. 21, n. 3; p. 687-699, jul./set. de 2015.

FONTOURA, Adriana Raquel Ritter; GUIMARÃES, Adriana Coutinho de Azevedo. **HISTÓRIA DA CAPOEIRA**. R. da Educação Física /UEM. Maringá, v. 13, n. 2 p. 141-150, 2. Sem. 2002.

FROSI, Tiago Oviedo; MAZO, Janice Zarpellon. **Repensando a história do Karatê contada no Brasil**. *Rev. bras. educ. fís. esporte (Impr.)* 2011, vol.25, n.2, pp.297-312. ISSN 1807-5509.

GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social / Antonio Carlos Gil. - 6. ed. - São Paulo : Atlas, 2008.

LANÇANOVA, Jader Emilio da Silveira - *Lutas na Educação Física Escolar: alternativas pedagógicas*. 2006. 70 f. Monografia (Licenciatura em Educação Física) – Universidade da Região da Campanha, Alegrete, 2006. Disponível em <[https://sites.google.com/site/lutasescolar/lutas\\_na\\_educ\\_fis\\_escolar.pdf](https://sites.google.com/site/lutasescolar/lutas_na_educ_fis_escolar.pdf)> Acesso em: 17 de fevereiro de 2018.

LEITE, LEONARDO CARDARELLI. **Games multi-plataforma : compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design** – Rio de Janeiro : PUC, Departamento de Artes e Design, 2006

LISE, Riqueldi Straub. e CAPRARO, André Mendes. **Primórdios do jiu-jitsu e dos confrontos intermodalidades no Brasil: contestando**. 2018; Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Publicado por Elsevier Editora Ltda. Disponível em: <http://www.rbceonline.org.br/pt-primordios-do-jiujitsu-e-dos-articulo-S0101328916300634?referer=buscador#bib0110> acessado em 14 de setembro de 2018.

MARTINI, Cristiane Oliveira Pisani and VIANA, Juliana de Alencar. **"Jogando" com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na Educação Física escolar.** *Rev. Bras. Ciênc. Esporte* [online]. 2016, vol.38, n.3, pp.243-250. ISSN 0101-3289.

NAVARRO , Roberto . Quem conquistou mais: Napoleão, Hitler, Gêngis Khan ou Alexandre? *Mundo estranho*, 4 ago 2017, 12h41 - Publicado em 18 abr 2011, 18h46. Disponível em: <https://mundoestranho.abril.com.br/historia/quem-conquistou-mais-territorios-napoleao-hitler-gengis-khan-ou-alexandre/> Acessado em 29 de novembro de 2017.

OLIVEIRA, Edgar Ferraz De.; MILLEN NETO, Alvaro Rego.; JORDÃO, Thais. Karatê. In: DACOSTA, L. (Org.). **Atlas do esporte no Brasil.** Rio de Janeiro: Shape, 2005.

MONTEIRO, Rafael. *o TechTudo: Mortal Kombat, GTA e mais: confirma os 10 jogos mais violentos do mundo.* 17/02/2017 06h00 - Atualizado em 17/02/2017 10h39. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2017/02/mortal-kombat-gta-e-mais-confirma-os-10-jogos-mais-violentos-do-mundo.html> acessado em 13 de outubro de 2018

RAMOS, Daniela Karine and SEGUNDO, Fabio Rafael. **Jogos Digitais na Escola: aprimorando a atenção e a flexibilidade cognitiva.** *Educ. Real.*[online]. 2018, vol.43, n.2, pp.531-550. ISSN 0100-3143.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto. OS JOGOS DE LUTAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: POSSIBILIDADES TÉCNICO-TÁTICAS E SEUS ELEMENTOS INVARIANTES. *Revista Brasileira de Prescrição e Fisiologia do Exercício*, São Paulo. v.11. n.63. p.917-918. Edição Especial. 2016. ISSN 1981- 9900.

SANTOS, José Luiz dos. *O que é cultura*; São Paulo. Editora: Brasiliense, 2006. (Coleção primeiros passos; 110) 12ª reimpr. da 16ª. Ed. de 1996.

SOARES, Carmen Lúcia; **EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: CONHECIMENTO E ESPECIFICIDADE.** *Rev. paul. Educ. Fis*, São Paulo, supl.2, p.6-12,1996. Disponível em: <file:///C:/Users/usuario/Downloads/139637-Texto%20do%20artigo-271325-1-10-20171016.pdf>. Acessado em 16 de setembro de 2018.

VAGHETTI, César Augusto Otero; BOTELHO, Silvia Silva da Costa. Ambientes virtuais de aprendizagem na Educação Física: uma revisão sobre a utilização de *ExerGames*. *Ciências & Cognição* 2010; Vol 15 (1): 076-088. 2010. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cc/v15n1/v15n1a08.pdf> acessado em 28 de agosto de 2018.

XAVIER, Lauro. *Educação Física (Saiba Mais)* Lauro Pires Xavier Filho, Jeane Rodella Assunção et al. Rio de Janeiro: 2005