UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

INSTITUTO DE BIOCIÊNCIAS – RIO CLARO

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DE MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL (PROEF)**

# O JIU JITSU BRASILEIRO, EDUCACIONAL E POSSÍVEL NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.

GESSICA RINALDI DE OLIVEIRA

**Rio Claro – SP**
**2024**

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

INSTITUTO DE BIOCIÊNCIAS – RIO CLARO

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DE MESTRADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL (PROEF)**

# O JIU JITSU BRASILEIRO, EDUCACIONAL E POSSÍVEL NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.

GESSICA RINALDI DE OLIVEIRA

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Mestrado Profissional PROEF Educação Física em Rede Nacional do Instituto de Biociências, campus de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista - UNESP, como requisito para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física.
Área de Concentração: Educação Física Escolar.
Orientadora: Profa. Maria Candida Soares Del-Masso

**Rio Claro – SP**
**2024**

O48j

Oliveira, Géssica Rinaldi de
O Jiu Jitsu brasileiro, educacional e possível na educação física escolar / Géssica Rinaldi de Oliveira. -- Rio Claro, 2024
104 p. : il., tabs., fotos, mapas + objeto educacional

Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências, Rio Claro
Orientadora: Maria Cândida Soares Del Masso

1. Lutas. 2. Artes marciais. 3. Jiu Jitsu. 4. Jogos de oposição. 5. Esportes de combate. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências, Rio Claro. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA**
**Campus de Rio Claro**

## CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

TÍTULO DA DISSERTAÇÃO: O JIU JITSU BRASILEIRO, EDUCACIONAL E POSSÍVEL NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

AUTORA: GÉSSICA RINALDI DE OLIVEIRA MARTINS
ORIENTADORA: MARIA CANDIDA SOARES DEL MASSO

Aprovada como parte das exigências para obtenção do Título de Mestra em Educação Física, área: Educação Física Escolar pela Comissão Examinadora:

gov.br Documento assinado digitalmente
MARIA CANDIDA SOARES DEL MASSO
Data: 28/05/2024 14:22:42-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Dra. MARIA CANDIDA SOARES DEL MASSO (Participaçao Virtual)
Instituto de Educacao e Pesquisas em Praticas Pedagogicas UNESP / Mestrado Profissional em Educacao Inclusiva PROFEI UNESP

gov.br Documento assinado digitalmente
FLAVIO SOARES ALVES
Data: 28/05/2024 14:08:01-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dr. FLAVIO SOARES ALVES (Participaçao Virtual)
Departamento de Educacao Fisica / Unesp - IB Rio Claro

gov.br Documento assinado digitalmente
KATIA DE ABREU FONSECA
Data: 28/05/2024 11:45:15-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Dra. KATIA DE ABREU FONSECA (Participaçao Virtual)
Profei / Unesp - FCT

Rio Claro, 07 de maio de 2024

**AGRADECIMENTOS**

À Deus, mestre dos mestres, escritor do Universo e de toda minha linda e imerecida caminhada, fonte inesgotável de honra e atitude de gratidão, fé, proteção e força, sonhos insonháveis e oportunidades inimagináveis que me sobrevieram até aqui. Dele, a família, os amigos e os personagens mais incríveis que colocou na minha história a fim de torná-la possível e única.

À minha mãe Ivone e meu pai Gerson e minha irmã Monique, meus primeiros professores da vida, os maiores lutadores que eu conheço, que mesmo sem dominar nenhuma técnica de luta me ensinaram a lutar pelo justo, digno, pela humanidade das relações e pela alegria dos que nos cercam, sempre com muita garra, humildade, improvisação e criatividade, para que eu pudesse ir além de seus passos. Ensinaram com ênfase o poder emancipador do estudo para conquistar o mundo e ser campeã das minhas escolhas. Sem eles, seria impossível eu iniciar e finalizar o mestrado.

A meus amigos, professores e apoiadores, que não caberiam em todas essas páginas, que me sustentaram na retaguarda todos esses dias, especialmente a minha amiga de uma vida inteira Fernanda, meu psicólogo Élder, ao professor Carlos, Angelin Lourençon, e aos meus grandes professores e mestres Bruno, Fábio, Fima, Luiz, Rafael Leitoa e Breno. Aos mestres que me inspiraram nesse trabalho com a genialidade de sua prática pedagógica: Law Luna, Piter Frank e Jeferson (Feu).

Aos donos das empresas que me apoiaram nesse período como investidoras de um grande sonho: Maria Renata da Uninter, Alexandre do Hopi Hari, Cerqueira da Cerpoll e Dennis da Semorin.

Aos meus alunos e alunas do projeto *Retaguarda e Tatame-se* e de todas as escolas municipais e estaduais, que além de fonte inspiradora, são o motivo da minha satisfação pessoal no trabalho, no treino, no estudo e em cada luta que me proponho a lutar. Sem saber vocês escreveram esta obra comigo, pois foi para vocês por vocês e com vocês que este estudo surgiu.

À todo corpo diretivo da Unesp de Rio Claro, e do PROEF, aos orientadores que estiveram comigo na caminhada, e especialmente à Prof.ª Dra. Maria Candida Soares Del-Masso, um exemplo de empatia no meio acadêmico, que literalmente me orientou com amor, como se tivesse na grade do tatame, sofrendo e lutando comigo até o fim. A você toda minha admiração e gratidão pelas aulas diárias de humanidade. Sem você seria impossível.

"O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001"

[...] “*Se tiver de interferir com um sistema acomodado e antiquado para ajudar apenas uma mulher, um homem ou uma criança... Aceito de bom grado as consequências. [...] Eu vou lutar, por todos aqueles que não podem lutar por eles mesmos."*

***Mulher Maravilha***

RINALDI, Géssica Rinaldi. **O Jiu Jitsu Brasileiro, Educacional e possível na Educação Física Escolar** Orientadora: Profa. Maria Candida Soares Del-Masso. 2024. 105 fls. Dissertação (Mestrado Profissional PROEF - Educação Física em Rede Nacional) – [Núcleo Local de Rio Claro], Universidade Estadual Paulista – UNESP, Rio Claro, 2024.

## RESUMO

Este estudo, de natureza qualitativa, buscou identificar, a partir da literatura brasileira da área, quais os temas e componentes que abordam o Jiu Jitsu e sugerem a existência desse conteúdo nas publicações da Educação Física Escolar e suas possibilidades de ensino no ensino fundamental. Com os dados, foram realizadas análises de conteúdo e a categorização do objeto da pesquisa, a fim de compreender e situá-lo social, cultural e pedagogicamente. Após análise mais profunda no campo da geografia esportiva e da antropologia cultural, identificou-se dois grandes fluxos migratórios do Jiu Jitsu no mundo, junto a um processo de assimilação cultural seguido por grande disseminação mundial. Os resultados encontrados reafirmam a escassez de publicações sobre as lutas e sobre o Jiu Jitsu em bases de dados. Das publicações encontradas, identificou-se uma predominância acadêmico-científica na área das ciências biológicas diante das ciências humanas, e, sobretudo, da área pedagógica, o que pode justificar a falta de familiaridade do tema pelos docentes pesquisadores, uma deficitária formação em lutas dos docentes de Educação Física e a urgente necessidade de novos estudos e propostas pedagógicas para o ensino das lutas na escola. Da análise da legislação educacional em vigor, o estudo sugere a revisão na BNCC, para a inclusão da temática lutas, desde o primeiro ano do ensino fundamental, como ação necessária para a compreensão das lutas enquanto cultura corporal e, sobretudo, para o reconhecimento cultural das lutas brasileiras negligenciadas, como o Jiu Jitsu Brasileiro que ainda é desconhecido como esporte nacional. Para tratamento do tema na Educação Física Escolar, propomos a chancela do termo Jiu Jitsu Educacional, como uma legitimação pedagógica nacional que rompe com as metodologias tradicionais e das raízes pedagógicas orientais feudais. Na tentativa de resolver a problemática que norteou a pesquisa e como contribuição acadêmico-científica, este estudo apresenta a possibilidade de ensino do Jiu Jitsu Brasileiro por meio de Jogos Dramáticos e Histórias em Quadrinhos, constituindo um recurso educacional consoante com as pedagogias emergentes e, que acreditamos que servirá de base para situar o estado da arte do Jiu Jitsu Brasileiro no currículo da Educação Física Escolar, na tentativa de propor caminhos para uma prática pedagógica mais consistente nessa área especificamente.

**Palavras-chave**: Lutas. Jiu Jitsu. Artes Marciais. Esporte de Combate. Jogos de Oposição.

RINALDI, Géssica Rinaldi. **O Jiu Jitsu Brasileiro, Educacional e possível na Educação Física Escolar** Orientadora: Profa. Maria Candida Soares Del-Masso. 2024. 105 fls. Dissertação (Mestrado Profissional PROEF - Educação Física em Rede Nacional) – [Núcleo Local de Rio Claro], Universidade Estadual Paulista – UNESP, Rio Claro, 2024.

## ABSTRACT

This study, of a qualitative nature, sought to identify, based on Brazilian literature in the area, which themes and components address Jiu Jitsu and suggest the existence of this content in School Physical Education publications and its teaching possibilities in elementary school. With the data, content analyzes, and categorization of the research object were carried out, in order to understand and situate it socially, culturally and pedagogically. After a deeper analysis in the field of sports geography and cultural anthropology, two major migratory flows of Jiu Jitsu in the world were identified, along with a process of cultural assimilation followed by great worldwide dissemination. The results found reaffirm the scarcity of publications about fights and Jiu Jitsu in databases. Of the publications found, an academic-scientific predominance was identified in the area of biological sciences compared to the human sciences, and, above all, in the pedagogical area, which may justify the lack of familiarity with the topic among research professors, a deficient training in struggles of Physical Education teachers and the urgent need for new studies and pedagogical proposals for teaching fights at school. From the analysis of current educational legislation, the study suggests a review of the BNCC to include the theme of fights, from the first year of elementary school, as a necessary action to understand fights as a body culture and, above all, for cultural recognition. of neglected Brazilian fights, such as Brazilian Jiu Jitsu, which is unknown as a national sport. To address the topic in school Physical Education, the author proposes the endorsement of the term Educational Jiu Jitsu, as a national pedagogical legitimation that breaks with traditional methodologies and feudal eastern pedagogical roots. In an attempt to resolve the problem that guided the research and as an academic-scientific contribution, this study presents a possibility of teaching Brazilian Jiu Jitsu through Dramatic Games and Comic Stories, constituting an educational resource in line with emerging pedagogies and, which We believe that it will serve as a basis for situating the state of the art of Brazilian Jiu Jitsu in the school Physical Education curriculum, in an attempt to propose paths for a more consistent pedagogical practice.

**Keywords**: Fights. Jiu Jitsu. Martial arts. Combat Sports. Opposition Games.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Árvore genealógica das versões de surgimento do Jiu Jitsu Brasileiro 40
Figura 2: Os dois grandes fluxos migratórios do Jiu Jitsu no mundo: primeiro grande fluxo 45
Figura 3: Os dois grandes fluxos migratórios do Jiu Jitsu no mundo: segundo grande fluxo 46
Figura 4: Unidades temáticas e objetos do conhecimento: séries iniciais 64
Figura 5: Unidade temática e objetos do conhecimento 67
Figura 6: Definição da unidade temática lutas na BNCC 67
Figura 7: Definição de esportes de combate na BNCC 68
.

## LISTA DE QUADROS


Quadro 1: Cenário 1 - estilo old school – raiz **50**

Quadro 2: Cenário 2 – estilo moderno **51**

Quadro 3: Cenário 3 – estilo educacional contemporâneo generalista **53**

Quadro 4: Cenário 4 – estilo educacional contemporâneo generalista **54**

Quadro 5: A luta dos animais **76**

Quadro 6: O rei Céfalo e a história do Jiu Jitsu **79**

Quadro 7: A fuga do touro Torresmo **82**

Quadro 8: Personagens dramáticos **85**


.

## LISTA DE GRÁFICOS


Gráfico 1: Existência dos descritores nas bases de dados **59**

Gráfico 2: Existência dos descritores por área de conhecimento **60**

Gráfico 3: Existência do objeto de estudo nas bases de dados **60**

Gráfico 4: Existência do objeto de estudo por área de conhecimento **61**

Gráfico 5: Especificidade Temática Lutas e Escola x Jiu Jitsu e Escola **61**

Gráfico 6: Especificidade Temática por Base de Dados **62**

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Motivos da ausência das lutas na prática pedagógica docente **52**

Tabela 2 – Relação entre descritores, objeto de estudo e especificidade temática com as bases de dados **67**

Tabela 3 – Relação entre descritores, objeto de estudo e com as áreas de conhecimento **67**

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|---|---|
| BJJ | *Brazilian Jiu Jitsu* |
| BNCC | Base Nacional Comum Curricular |
| CAPES | Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior |
| CBJJ | Confederação Brasileira de Jiu Jitsu |
| CBJ | Confederação Brasileira de Judô |
| CNE | Conselho Nacional de Educação |
| CP | Currículo Paulista |
| HQ´s | Histórias em Quadrinhos |
| IPHAN | Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional |
| L/AM/EC | Lutas, Artes Marciais e Esportes de Combates |
| LDBEN | Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional |
| MMA | *Mixed Martial Arts* |
| PCN´s | Parâmetros Curriculares Nacionais |
| PROEF | Educação Física em Rede Nacional |
| UFC | *The Ultimate Fighting Championship* |
| UNESCO | Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura |

**SUMÁRIO**


**APRESENTAÇÃO** 15

**1 INTRODUÇÃO** 17

1.1 Objetivo 21

1.2 Recurso Educacional 22

**2 AS "LUTAS" DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR** 24

2.1 O ensino de lutas por meio dos jogos 25

2.1.1 Os jogos de luta e oposição 27

**3 AS LUTAS E O JIU JITSU NA LESGISLAÇÃO NACIONAL ESPORTIVA E EDUCACIONAL** 29

**4 JIU JITSU: SUA HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO FÍSICA** 34

4.1 Do surgimento do Jiu Jitsu japonês ao Jiu Jitsu brasileiro 34

4.1.1 A chegada do Jiu Jitsu no Brasil 36

4.1.2 O processo de assimilação cultural do Jiu Jitsu no Brasil e o surgimento do Jiu Jitsu Brasileiro 43

4.2 Possibilidades metodológicas do ensino de JJ brasileiro na Educação Física Escolar 47

**5 A "ACADEMIA DA LUTA": A PRODUÇÃO ACADÊMICO-CIENTÍFICA SOBRE O JIU JITSU NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR** 58

**6 O JIU JITSU BRASILEIRO E EDUCACIONAL: UMA HISTÓRIA POSSÍVEL NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR** 70

6.1 Jogos Dramático 1 75

6.2 Jogo Dramático 2 79

6.3 Jogo Dramático 3 82

6.4 Jogo Dramático 4

6.4 Guia de personagens para execução dos Jogos Dramáticos do Jiu Jitsu Educacional 85

**CONSIDERAÇÕES FINAIS** 87

**REFERÊNCIAS** 89

**APÊNDICE** 104

## APRESENTAÇÃO

A Educação Física Escolar é literal e literariamente uma história de lutas que em expressivas batalhas e tímidas vitórias, conquistou seu espaço pedagógico em condição de uma guerra fria longe de findar. Ainda que proibida de comparecer à luta e perdendo muitas outras, legitimou-se no contexto educacional, suscitando novos combates profissionais e debates acadêmicos diários, que fazem perdurar a sua presença e evolução histórica na escola brasileira, sobretudo, na humanidade.

A metáfora da arte de lutar evidencia fenômenos sociais e culturais importantes: as lutas da educação física escolar enquanto componente curricular e as lutas que a compõe literalmente no chão da escola. Essa relação tão metafórica quanto dialética, inspirou-me a buscar respostas não somente na experiência pessoal com as artes marciais, quanto acadêmicas.

Minha paixão pela arte marcial surge junto ao meu desejo de estudar Educação Física aos oito anos de idade. Mas a experiência com o Jiu Jitsu brasileiro ocorre muito depois de finalizar a graduação aos 29 anos, inicialmente desprovido de intencionalidade atlética. Ainda que tardia, essa paixão que atravessou o campo pessoal para o esportivo e profissional, em uma relação íntima de autoconhecimento, estendendo-se ao meio acadêmico na oportunidade que aqui me ocorreu de realizar um mestrado profissional buscando conhecer, mais profundamente, o estado da arte para além do marcial, elucidando assim o tema do referido trabalho.

Motivada a tecer mais profundamente essas relações, enquanto professora de Educação Física, mergulhei neste desafio temático, sem deixar de imprimir nesta oportunidade investigativa, uma regência em primeira pessoa, uma vez que ao me reconhecer dentro da experiência prática, esportiva, histórica e cultural do Jiu Jitsu, sou amplamente afetada por ela.

Entre as oportunidades e entraves de representação esportiva em nível internacional que obtive, e das lutas e glórias vivenciadas em minha prática pedagógica diária, me sobreveio a reflexão acerca da representatividade social e da

acessibilidade cultural desta prática corporal tão ocidental quanto oriental, e das possibilidades educacionais que emergem ou que podem surgir dessas indagações.

Encontro-me ainda sob tensão, no privilégio de adentrar em um campo de combate cultural, intelectual, acadêmico e histórico, pronta para o combate e debate, a fim de sugerir possibilidades pedagógicas para as lutas, artes marciais, esportes de combate (L/AM/EC) e, especificamente para o Jiu Jitsu Brasileiro na Educação Física Escolar. Com gentileza literária, ouso escrever que esta, de fato, foi a luta mais longa, desafiadora e temida, porém o título de maestria, o título pessoal mais almejado.

## 1 INTRODUÇÃO

Na história brasileira, a Educação Física Escolar passou por intensos processos de mudanças atreladas a interesses políticos, econômicos e sociais, o que culminou em uma crise da área nos anos 80. Com a força, do chamado por Daolio (1995) e Darido e Neto (2005), de “movimento renovador”, novas perspectivas e abordagens surgem e, que também podem ser chamadas, como a “virada cultural” da Educação Física, como apontam Costa e Almeida (2018).

Acompanhada de suas transformações, seus espaços conquistados em força de lei, a Educação Física torna-se componente curricular na educação básica com a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) mediante a Lei nº 9394/96 (BRASIL,1996) momento histórico em que suas propostas curriculares, passam a ser reformuladas. Ao incumbir a Educação Física da cultura corporal como área de conhecimento, conforme citado por Soares et al, (1992) na década de 90, a expressão corporal passa a ganhar um olhar de linguagem e comunicação a ser estudada e aprendida, uma vez que jogar, lutar e dançar pode representar, portanto, a possibilidade de expressar afetos e sentimentos, de explicitar desejos, de seduzir, de exibir-se. (BRASIL, 1998, p.41).

O texto publicado pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) em 1998, ainda que extraoficialmente, tornou-se uma referência histórica para a construção de futuros documentos oficiais no âmbito da educação nacional e auxiliou no processo de reformulação do currículo, consolidando seu objeto de estudo e ensino enquanto cultura corporal e suas práticas e articulando os conhecimentos com as dimensões conceitual, procedimental e atitudinal.

> A Educação Física permite que se vivenciem diferentes práticas corporais advindas das mais diversas manifestações culturais e se enxergue como essa variada combinação de influências está presente na vida cotidiana. As danças, esportes, lutas, jogos e ginásticas compõem um vasto patrimônio cultural que deve ser valorizado (Brasil, 1998, p. 24).

Bem mais adiante, quase duas décadas depois, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017), promulgada pelo Conselho Nacional de Educação

(CNE) em âmbito federal com caráter normativo e obrigatório, definiu o conjunto de aprendizagens essenciais nas etapas da Educação Básica. A Educação Física nesse documento, adentra à área de linguagens e reforça a tratativa da cultura corporal de movimento nas práticas corporais, trazendo suas especificidades na divisão dos ciclos de ensino.

O Currículo Paulista[1] (CP), por sua vez é exemplo, documento homologado em 2019, mais uma vez reforça os documentos anteriores, reitera a BNCC, comprometido com a educação integral, ensino por competências e defende "[...] o desenvolvimento pleno dos estudantes, o respeito às singularidades, o acolhimento das diversidades e a construção da autonomia (São Paulo, 2019, p. 249).

As lutas, em seu processo de alcance de legitimidade escolar, foram enquadradas como prática da cultura corporal nas diretrizes educacionais, um processo iniciado nos PCN´s (1998) e solidificado na BNCC (2017) que, anteriormente marginalizadas e repletas de paradigmas sociais, passam agora a ocupar um espaço notório na prática pedagógica como uma unidade temática de ensino, acompanhada de objetos de conhecimento.

As lutas compõem uma das práticas da cultura corporal praticadas em diversos países do mundo que passou por um complexo processo histórico, político e social e contam com uma riqueza de conteúdos e possibilidades no contexto escolar. Todavia, elas ainda estão carregadas de entraves: sua história de origem em grande parte

[1]O Currículo Paulista, é um documento construído em modo colaborativo entre profissionais da educação representantes das Redes Municipais, da Rede Estadual e da Rede Privada de Ensino do estado de São Paulo que objetiva traduzir as especificidades sociais, econômicas, regionais, culturais e históricas de cada um dos 645 municípios que compõem o Estado de São Paulo. Ele nasce em cumprimento da Lei Federal no 5.692, de agosto de 1971, que incumbiu os Estados a formulação de propostas curriculares para orientar as escolas públicas e particulares de seu território quanto aos conteúdo a serem garantidos a todos os estudantes e com a homologação da BNCC, os Estados iniciam a (re)elaboração de seus currículos. O currículo Paulista, contempla as competências gerais discriminadas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), bem como os currículos e as orientações curriculares das redes de ensino públicas e privadas. Define e explicita, a todos os profissionais da educação que atuam no Estado, as competências e as habilidades essenciais para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes paulistas e considera sempre sua formação integral na perspectiva do desenvolvimento humano, sugerindo às escolas a reelaboração de suas Propostas Pedagógicas segundo suas identidades linguísticas, étnicas e culturais a luz do Currículo Paulista.

pautada na resistência de grupos e defesa, preconceito social e alusão à violência, histórico de proibições legais, recente discussão e inclusão na grade de formação profissional em Educação Física, culminando no despreparo do professor e ausência da temática no planejamento pedagógico e nas produções acadêmicas, motivos constituintes da engrenagem dialógica que move essa unidade temática nas discussões docentes.

No contexto social e político brasileiro, é notório o espaço crescente que as lutas têm ocupado na sociedade. Um exemplo disso se deu em 1940, durante o governo do Estado Novo de Getúlio Vargas, em que o código penal é refeito descriminalizando a capoeira que se encontrava proibida desde 1890, reconhecendo-a mais adiante como esporte genuinamente nacional. Em 2008, a capoeira foi tombada pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), e em 2014 pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade (IPHAN, 2007).

Além da capoeira, é possível constatar um crescente no número de atletas brasileiros no Judô olímpico e paralímpico, nos campeonatos televisionados de artes marciais mistas (MMA), concorrendo com as finais de jogos de futebol na televisão dos bares, dos domicílios e na menção de atletas conhecidos como Anderson Silva, dentre muitos outros que acabaram se tornando ídolos e grandes referências midiáticas de caráter nacional e internacional. A escola, por sua vez, parece não acompanhar esse fenômeno para além das críticas sobre o consumo e hegemonia esportiva, subsidiada pelas mídias. Desse modo, em muitos contextos, essas práticas corporais são tematizadas de modo bastante limitado e pouco aprofundado em muitos contextos dentro das aulas de Educação Física na escola.

Frente a essa problemática relevante ao campo de estudos referentes à prática das Lutas no ambiente escolar, questiona-se: de que forma a educação física tem acompanhado o crescente consumo de lutas na sociedade para fomentar as discussões pedagógicas e até mesmo o planejamento curricular?

Na BNCC, a unidade didática de lutas prevê que:

> [...] a unidade temática “Lutas” focaliza as disputas corporais, nas quais os participantes empregam técnicas, táticas e estratégias específicas para imobilizar, desequilibrar, atingir ou excluir o oponente de um determinado espaço, combinando ações de ataque e defesa dirigidas ao corpo do adversário. Dessa forma, além das lutas presentes no contexto comunitário e regional, podem ser tratadas lutas brasileiras (capoeira, huka-huka, luta marajoara etc.), bem como lutas de diversos países do mundo (judô, aikido, **jiu-jítsu**, muay thai, boxe, chinese boxing, esgrima, kendo etc.) (Brasil, 2017, p. 216, **grifo nosso**).

Além das lutas legítimas brasileiras e de outros países, também está previsto no documento, o ensino de esportes de combate enquanto uma das sete categorias da unidade temática “esporte”, mas que são tratadas apenas a partir do 3º ano do ensino fundamental, trazendo como conceito e exemplos da categoria:

> **[...] Combate:** reúne modalidades caracterizadas como disputas nas quais o oponente deve ser subjugado, com técnicas, táticas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço, por meio de combinações de ações de ataque e defesa (**judô, boxe, esgrima, tae kwon do etc.). (**Brasil, 2017, p. 217, grifo nosso).

Nos textos trazidos pelos documentos oficiais, são apontados apenas alguns exemplos de lutas e esportes de combate diante de uma infinidade de modalidades historicamente construídas, modificadas e até mesmo condensadas. Desse modo, não fica claro, ou faltam elementos que de fato possam subsidiar professores, gestores, redes e sistemas de ensino e mesmo elaboradores de materiais didáticos e currículos, acerca de como tematizar essas práticas corporais nos diferentes ciclos de escolarização. Esse é um desafio que tem gerado muitas implicações na prática pedagógica atualmente, como ressalta Rufino (2022).

Na história do surgimento das lutas mais antigas, tinha-se por objetivo a sobrevivência, a segurança dos povos e a soberania das nações.

Atualmente, as lutas ocupam um espaço no esporte, na mídia, no lazer, na saúde, nos espaços educacionais, sobretudo nas escolas. Um exemplo latente é o aumento da visibilidade que o MMA (*Mixed Martial Arts*) tem alcançado no Brasil e no mundo. No entanto, pouco é tratado na escola. Segundo Lise e Caparro (2018), o MMA, que reúne a prática de diferentes modalidades de lutas, é um esporte de

combate derivado do Vale-Tudo, um evento de lutas intermodalidades em que um lutador de uma modalidade desafiava outro lutador de outra modalidade que nasceu, a partir de um desafio proposto em 1914 no Brasil pelo japonês Kond Koma, na tentativa em vencer a Capoeira (até então criminalizada e marginalizada), por meio do Jiu-Jitsu. Nesse período histórico também nasce uma luta brasileira: o Jiu-Jitsu Brasileiro, ou *Brazilian Jiu-Jitsu*, uma prática corporal da cultura corporal advinda de vários contextos regionais e comunitários brasileiros e difundidos em nível mundial, contudo, não está enquadrada pela BNCC, como uma luta brasileira, mesmo sabendo que o Jiu Jitsu praticado como esporte no mundo todo, é o Jiu Jitsu brasileiro, uma problemática também a ser refletida por esse estudo.

Diante dessa nova configuração social, torna-se urgente uma investigação no sentido de compreender as transformações sociais e culturais presentes nas lutas brasileiras, mais especificamente a uma das modalidades que mais apresenta raízes culturais e históricas com o Brasil: o Jiu Jitsu Brasileiro. Essa necessidade de compreensão e elucidação, parte da confluência entre a experiência da autora e professora-pesquisadora na reflexão de sua prática pedagógica e de seus pares, junto da manipulação de documentos educacionais, históricos e bibliográficos, referentes à sua formação e atuação profissional. Tais inquietações no âmbito da Educação Física Escolar, provocaram a delimitação problemática e justificativa de seu estudo ao observar e considerar que:

- Os conteúdos de lutas e esportes de combate previstos na BNCC (BRASIL, 2018) para as aulas de Educação Física, não são tratados no primeiro ciclo e são pouco tratados no segundo ciclo do Ensino Fundamental;
- As lutas, enquanto objeto de conhecimento, e prática da cultura corporal, apresentam desproporcionalidade de tratamento ético, político e estético na educação básica, com muitos obstáculos para a sua abordagem no contexto escolar.
- Observa-se a necessidade de se ampliar os conhecimentos sobre lutas no contexto regional e comunitário de maneira mais específica nos currículos, assim como a quebra de seus paradigmas sociais;

- Ainda que seja uma área em crescimento, parece haver uma escassez nas publicações científicas que contemplem práticas pedagógicas de modalidades específicas de luta e de esportes de combate e inclusive do Jiu-Jitsu Brasileiro enquanto uma prática de luta na Educação Física Escolar e que auxilie efetivamente a sua docência;
- A BNCC enquanto documento mais atual e oficial da legislação nacional, não reconhece o Jiu Jitsu Brasileiro como uma luta e um esporte de combate brasileiro, o que pode reforçar o desconhecimento cultural e à ignorância pedagógica.

Diante dessas problemáticas, constata-se a necessidade de uma investigação mais profunda dessas práticas corporais com raízes históricas e culturais brasileiras, no sentido de construir uma identificação cultural e legal mais abrangente e pedagógica das lutas brasileiras para uma Educação Física que teste, atenda e/ou questione as diretrizes educacionais, mas com relevância regional e comunitária contextualizadas.

## 1.1 Objetivo

O objetivo deste estudo consiste em identificar, a partir da literatura brasileira da área, quais os temas e componentes que abordam o Jiu Jitsu e sugerem a existência desse conteúdo nas publicações da Educação Física Escolar e suas possibilidades de ensino no ensino fundamental.

## 1.2 Recurso Educacional

Com o auxílio dos recursos das artes gráficas e da tecnologia da informação, foi construída uma mídia digital em formato de vídeo de animação que apresenta a proposta de um Jogo Dramático para o ensino do Jiu Jitsu Brasileiro na escola, ilustrando o cenário, os personagens e enredo da história criada, com intuito de

facilitar o acesso dos profissionais e transmitindo com sensibilidade para melhor instrumentalização e personalização docente.

Como material complementar e de apoio ao recurso educacional, foi construído um livreto, utilizando-se do gênero textual da arte sequencial ou Histórias em Quadrinhos (HQ´s), como material físico e ilustrativo juntamente com um manual, para facilitar a compreensão total do jogo dramático e dos seus desdobramentos didáticos.

> [...] Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usadas vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial (Eisner, 1985, p. 8).

A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.

> Como instrumento didático, as HQs são ferramentas interessantes para serem utilizadas no processo de alfabetização científica bem com material de divulgação de ciências, pois as HQs “falam” aos alunos por meio de uma manifestação artística, extremamente lúdica, composta de imagens articuladas entre si, com ou sem texto” (Caruso; Silveira, 2009, p.219).

A ideia de um vídeo de animação e de um livreto infantil no gênero das HQ´s, sugere ao professor de Educação Física, um material híbrido que melhor se aproxime do contexto educacional das crianças em transição da educação infantil para o ensino fundamental, mais precisamente o primeiro bloco de anos do Ensino Fundamental – Anos Iniciais (1º e 2º anos). Com o livreto em HQ´s, as crianças não só leem ou ouvem a história, mas contam com seu próprio corpo, dramatizando cada palavra temática relacionada a um personagem ou ação, com um movimento que está intencionalmente relacionado a um movimento de luta e de Jiu Jitsu Brasileiro, como também, da sua história no Brasil e no mundo.

A escolha desse tipo de material e do ciclo de ensino, deve-se à ausência de tratamento das lutas enquanto objeto de conhecimento pela BNCC (Brasil, 2018) para os primeiros dois anos que inauguram o ensino fundamental, na tentativa de minimizar os ruídos e estranhamentos dessa transição, visto que para as crianças e

para a educação infantil de maneira geral, as obras literárias (contação de histórias) são muito utilizadas, inclusive por “gibis” (HQ´s).

A composição deste recurso terá por finalidade primeira, desmitificar e descomplicar o ensino das lutas e especificamente do Jiu Jitsu na escola. O objetivo final é promover a popularização, democratização, conscientização e acessibilidade à prática do Jiu Jitsu Brasileiro para as crianças do ensino público, enquanto uma prática da cultura corporal nacional e educacional possível.

Tendo estabelecido o cenário acadêmico e a delimitação problemática pretendida, os combates/debates em questão, se apresentarão em seguida estruturando e nomeando os capítulos do estudo: No capítulo dois, uma revisão bibliográfica acerca do estado da arte da Educação Física Escolar, junto de seus métodos mais usados no ensino das lutas em diversos contextos. No capítulo três, os entraves no “ring” legislativo da Educação Física e da temática das lutas na história e no âmbito nacional, esportivo e educacional. O capítulo quatro, apresenta a história do Jiu Jitsu na Educação Física em um embate histórico, geográfico e antropológico, assim como possibilidades metodológicas de seu ensino. O capítulo cinco concentra-se no método, análise e discussão dos dados levantados pela pesquisa em base de dados acerca da ocorrência do objeto de estudo. Para finalizar, o capítulo seis, debate sobre o Jiu Jitsu Brasileiro e Educacional como uma proposta e possibilidade de ensino na Educação Física Escolar, culminando e dialogando na construção no recurso educacional fruto desse trabalho.

## 2. AS “LUTAS” DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

O conteúdo das lutas tornou-se tema da Educação Física Escolar no livro Metodologia do Ensino da Educação Física em 1992 (Gonçalves e Silva, 2017). Nele, as lutas são tratadas dentro do conteúdo das Ginásticas e como modalidades, apenas a capoeira e o judô são mencionados. Em 1998, as lutas tornam-se conteúdo da Educação Física Escolar como uma das práticas corporais a serem tratadas pedagogicamente:

> [...] a relevância histórica e sociocultural das lutas bem como a expressão contemporânea do potencial educativo no âmbito da formação humana e da promoção da saúde, evidencia na temática, aspectos que jamais poderiam fugir do escopo de cientificidade da educação física (Costa; Santos; Rezende, 2017, p.173).

A carência de publicações científicas não é uma novidade na área das lutas. Sobre o ensino das lutas, Correia e Franchini (2009) identificaram que entre 1998 e 2008, havia poucos estudos da pedagogia do esporte e de propostas didáticas. Ao tratar do Jiu Jitsu brasileiro, Matos et al (2013) identificaram a escassez das publicações dessa luta na educação física no período de 1981 a 2010.

Em meio a essa “virada cultural e científica” da Educação Física Escolar a partir dos anos 80 e 90, frente à crise e à crítica ao ensino tecnicista principalmente no tratamento do esporte, surge um novo tema: o esporte da escola (Finck, 2011). Esse esporte educacional, segundo Vago (1996), traria consigo outros sentidos e finalidades que não a aptidão física como de costume, mas os mesmos objetivos da instituição de ensino, verdadeiramente um saber escolar.

No trânsito entre o meio acadêmico e o contexto escolar, a tratativa do tema encontra ainda mais escassez quando esbarra na marginalização das lutas na Educação Física Escolar e de sua associação com a violência (Carreiro, 2005; Nascimento; Almeida, 2007). Assim, aponta Fernandes (2022, p.88):

> [...] rompendo os estereótipos de que a luta é, de um lado, um conteúdo que pode fomentar a violência e, de outro, uma atividade que promove disciplina – frequentemente uma disciplina alienante, indicada para “garotos problemas” –, ela, na verdade, pode constituir

> um conteúdo que irá desencadear todo um trabalho dialético com potencial de promover a formação de sujeitos críticos.

Frente a essa narrativa e as possibilidades pedagógicas existentes na Educação Física Escolar, vamos analisar como se dá o ensino das lutas mediante a realização dos jogos.

## 2.1 O ensino de Lutas por meio de jogos

O conceito de Jogo é reverenciado na academia por Huizinga (1980, p. 33), que argumenta que:

> [...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana.

Diversos princípios e valores subjetivos podem ser elencados pelo jogo, um patrimônio da humanidade desde a antiguidade, por constatação arqueológica. Segundo Caillois (1990), sua capacidade facilitadora do aprendizado, torna o jogo como recurso psicopedagógico e consensual entre os teóricos da aprendizagem, como Piaget (1975) que classifica os jogos em: jogos de exercício, jogo simbólico, jogo de regras.

Semelhanças entre jogos de diferentes civilizações confirmam a sua universalidade para a infância, conforme constata Kishimoto (1993).

Com toda essa versatilidade, o Jogo, além de fenômeno cultural, tornou-se uma das práticas corporais discutidas no livro do Coletivo de Autores (1992) e posteriormente um conteúdo da Educação Física pelos documentos oficiais nacionais como os PCN´s, e recentemente, pela BNCC, consolidando seu papel na construção do patrimônio cultural, como destaca Darido (2012).

Nessa nova perspectiva, surgem diferentes propostas de ensino como: o Método Integrativo Funcional, decompondo o esporte em vários jogos com mudanças nas

regras (Bracht, 1992), o conceito do “se-movimentar” com a transferência do foco do movimento para o sujeito do movimento (Kunz, 1994), surgem os defensores do ensino por meio de jogos (Daolio, 1997), (Finck, 2011) e desses, a Pedagogia das Intenções idealizado por Bayer (1994), que permite agrupar por semelhanças, as modalidades esportivas com princípios operacionais comuns, objetivando maiores oportunidades de participação e satisfação. O conceito de lógica interna compreendido por Ribas (2019) é uma sistematização motriz que classifica e agrupa modalidades por semelhanças, a fim de possibilitar e favorecer o seu ensino, assim como promover a aprendizagem.

Nesse movimento renovador dos autores da pedagogia do esporte, o ensino das lutas percorre o mesmo caminho, ainda que em processo mais lento e tardio, segundo Rufino e Darido (2012), mas não menos importante, uma vez que os professores-mestres tradicionais já passam a alternar entre a prática tecnicista tradicional e uma intenção em inovar, fazendo o uso de jogos e brincadeiras mesmo em centros de treinamento.

Nessa cronologia, há um consenso acadêmico da potencialidade do jogo para facilitação didática e uma sucessão de obras de autores de referência no ensino de lutas na escola, na defesa do jogo como a possibilidade de sua reinvenção e inserção (Espartero,1999; Olivier, 2000; Gomes, 2008; Breda et al, 2010; Campos, 2014; Rufino e Darido, 2015a; Santos, 2016; Nunes e Medeiros, 2017). Desses autores emergem os modelos de classificação de lutas para o ensino por meio de jogos, os chamados jogos de luta e de oposição que, de acordo com a lógica interna das modalidades específicas de luta, como Espartero (1999), que classifica por peculiaridade: lutas com agarre, lutas com golpes e luta com implemento. Olivier (2000) por sua vez, classifica segundo seus seis objetivos comuns: jogos para combater, jogos para reter, imobilizar e livrar-se, jogos para desequilibrar, jogos de conquista de territórios, jogos de conquista de objetos e jogos de rapidez e atenção. Gomes (2008) classifica as lutas segundo a distância entre os combatentes: lutas de curta distância, lutas de média distância, lutas de longa distância e lutas mistas, sendo as mais usadas na literatura e nas propostas pedagógicas. Para os autores Breda et al. (2010), Cirino, Pereira e Scaglia (2013), Campos, (2014), Rufino e Darido

(2015b), Santos (2016), Pereira (2018) são chamados jogos globais, tanto em clubes ou escolas, o ensino por blocos de conteúdos e por família de jogos. Nunes e Medeiros (2017) destacam os jogos similares às lutas, mas adaptados. A Pedagogia complexa do judô, de Olívio Junior e Drigo (2015), está baseada na ideia de jogos situacionais de Garganta (1995) e Greco e Brenda (1998).

Apesar de os jogos globais apresentarem-se inovadores, diversificadores e palpáveis, são estratégias de ensino que vão além das modalidades. Nesse sentido, há uma crítica substancial de Luz (2020), que pontua o perigo da generalização e com apenas as vivências gerais, uma descaracterização demasiada das modalidades se não forem em outro momento aprofundadas. Nesse caso, o objetivo educacional da apreciação, recriação e ressignificação da cultura e do saber escolar, não seria tampouco atingido. Sobretudo, o autor defende e propõe o uso dos jogos de luta e oposição dentro de uma escolha de modalidade de luta a ser tematizada, adaptada e explorada. Nesse caso, a eficiência estaria mantida e a cultura corporal, preservada.

A pedagogia das lutas elencada por Rufino e Darido (2012) nesse período, rompe com o ensino predominantemente tradicional desse conteúdo e abre um caminho de esperança de uma linha pedagógica do ensino das lutas na escola, consideradas por Rufino e Darido (2015a), como parte significativa da cultura corporal e veem a necessidade de aproximação da pedagogia do esporte com a pedagogia das lutas, para o aperfeiçoamento do processo de ensino – aprendizagem que seja possível não somente na escola, sobretudo em academias e clubes.

### 2.1.1 Os jogos de luta e oposição

Os Jogos de luta e oposição são estratégias interessantes para aprender e ensinar as lutas no contexto educacional, rompendo segundo Almeida Júnior e Borges (2015) com a tradição e o tecnicismo presente nas relações “Mestre-Discípulo”, muito comuns nas diversas lutas de origem oriental, as quais são marcadas pela hierarquia e tradição. Esse tipo de ensino que rege as raízes orientais das lutas, claramente corrobora o que Freire (1996) denomina de ensino bancário,

modelo de ensino regido pelo autoritarismo, transferência de conhecimento em única via e deformado de criatividade. Freire ainda considera essa prática como um “falso ensinar”:

> [...] o necessário é que, subordinado, embora, à prática “bancária”, o educando mantenha vivo em si o gosto da rebeldia que, aguçando sua curiosidade e estimulando sua capacidade de arriscar-se, de aventurar-se, de certa forma o “imuniza” contra o poder apassivador do "bancarismo". Neste caso, é a força criadora do aprender de que fazem parte a comparação, a repetição, a constatação, a dúvida rebelde, a curiosidade não facilmente satisfeita, que supera os efeitos negativos do falso ensinar. (Freire, 1996, p.14).

Na visão de Freire (1996), ainda que o educando inevitavelmente esteja imerso no sistema de ensino bancário, consegue superá-lo pela simples força criadora do aprender.

No mundo das lutas e artes marciais com raízes orientais, a herança de uma pedagogia tradicional, bancária e feudal hegemônica, pode ser superada e ressignificada pelo pensamento crítico e científico.

Apesar da valorosa contribuição do olhar que esses autores trouxeram sobre o uso dos jogos em práticas inovadoras, a “compulsão lúdica” considerada por Luz (2020), aponta que a humanidade historicamente traz um novo ponto de atenção e de esportivização, como considera Cazetto (2006), o que seria um retrocesso para as tímidas conquistas da pedagogia das lutas ainda emergentes e urgentes.

Desta reflexão, considera-se por consenso que o jogo e a luta são aliados no processo educativo. Nesse fluxo de compreensão, o jogo pode ser um método extremamente potente não só na transmissão do que Betti e Zuliani (2002) batizam de "cultura corporal de movimento”, mas inclusive de modalidades específicas de lutas, artes marciais ou esportes de combate (L/AM/EC), como também, do ensino do Jiu Jitsu Brasileiro na escola, objeto deste estudo.

## 3. AS LUTAS E O JIU JITSU NA LEGISLAÇÃO NACIONAL ESPORTIVA E EDUCACIONAL

No ano de 1890, um decreto de lei introduz a capoeira no Código Penal da República, em um capítulo novo: *"Dos Vadios e Capoeiras"* em três artigos e criminaliza sua prática pelos 51 anos seguintes. Em 1941, o Decreto-Lei n.º 3.199 (BRASIL, 1941), que vigorou até 1979, abriu espaço ao Conselho Nacional de Desportos para que delimitasse as práticas esportivas para mulheres, o que antes em 1965, proibiu-lhes a prática de lutas de qualquer natureza. Em 2008, a capoeira ela foi reconhecida como patrimônio cultural e imaterial brasileiro (IPHAN,2007) e, em 2014, a UNESCO (BRASIL, 2014) a reconheceu como patrimônio imaterial da humanidade e como luta genuinamente brasileira.

Na esfera militar,

> [...] as iniciativas de adoção da Capoeira como método de educação física ocorreram quase concomitantemente ao apoio de Santos Porto ao jiu-jitsu. Em 1907, por exemplo, foi publicado o manual Guia do Capoeira ou Gymnástica Brasileira. Apesar de se dizer oficial do Exército, o autor permaneceu anônimo. Seu comportamento contrastava fortemente com o de Santos Porto e Radler de Aquino, que defendiam declaradamente a adoção do jiu-jitsu japonês. Esse comportamento distinto indicava que havia militares e civis defendendo a adoção da Capoeira como forma de educação física, mas não se manifestaram devido à sua associação com a cultura afro-brasileira (Fernandes, 2022 *apud* Cairus, 2012, p. 41, tradução nossa[2]).

Em 1980, novos modelos pedagógicos nasceram diante de uma constituição democrática ascendente que refletiu um olhar de responsabilidade, não mais para reafirmação nacional, mas de cidadania e transmissão de cultura, como corroboram Fensterseifer e González (2011). É nesse cenário que o chamado movimento

[2] Texto original: Within the military establishment, initiatives to adopt Capoeira as a method of physical education occurred almost simultaneously to Santos Porto's support for jiu-jitsu. In 1907, for example, the manual Guia do Capoeira ou Gymnástica Brasileira (Guide to Capoeira or Brazilian Gymnastics) was published.90 Despite claiming to be a highranking army officer, the author remained anonymous. His behavior starkly contrasted with that of Santos Porto and Radler de Aquino, who openly advocated the adoption of Japanese jiu-jitsu. This distinct behavior indicated that there were military officers and civilians defending the adoption of Capoeira as a form of physical education, but they did not come forward because of its association with Afro-Brazilian culture.

renovador dos anos 80, traça novas perspectivas para Educação Física Escolar, o ensino das lutas passa, então, a ser uma possibilidade pedagógica inovadora dentro das escolas. Todavia, o imaginário social trouxe consigo a herança moral das leis anteriores que findaram apenas nos anos 70 e, obviamente, configuraria um desafio e tanto para a Educação Física Escolar. Apesar de muitos entraves, é nesse momento que ocorre uma abertura para o ensino de lutas e sua tímida aceitação social.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 1998), legitimou a oportunidade pedagógica de lutas na escola, referenciando seus conceitos culturais e técnicos. Segundo o texto, há uma infinidade de formas de lutar criadas pelas sociedades, com diferentes técnicas, estratégias, tipos de contato, algumas semelhantes ou não, com lógica interna própria que interessam a pedagogia. Ainda que diversos documentos em força de lei, representem um avanço e abertura cultural, ainda há muito a se conquistar frente às lutas brasileiras no que diz respeito ao chão da escola, da quadra de aula ou dos diversos espaços de Educação Física Escolar, uma vez que enfrenta resistência além dos seus fundamentos próprios, uma luta contínua contra o preconceito e marginalização de seu espaço curricular e prático.

Segundo Darido (2012), as lutas não foram criadas para a escola, mas para a guerra. Porém, assim como inúmeras práticas corporais da humanidade, são necessárias adaptações didático-pedagógicas para seu tratamento escolar. Ainda que diversas lutas, com o passar dos tempos e das culturas sofreram o processo de esportivização, sua diferenciação ocorreu pelo legítimo enfrentamento físico diante de um oponente e sua superação, o que não existe nas outras práticas corporais.

A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), declarou o pioneirismo do judô no contexto educacional como um dos melhores esportes educativos de todos os tempos conforme é citado em documentos da Confederação Brasileira de Judô (CBJ, 2013).

Na BNCC (Brasil, 2018) são mencionadas como lutas brasileiras: a Capoeira, Huka-Huka e a luta Marajoara, enquanto na categoria de lutas do mundo, oito modalidades de outros países são mencionadas e na categoria regional e comunitária, nada é comentado. Apesar das raízes asiáticas estarem presentes na

maioria das modalidades de lutas ou em suas transformações históricas, existe entre outras modalidades de lutas brasileiras, cujo presente estudo pretende legitimar: O Jiu-Jitsu Brasileiro.

Em alguns estados e cidades brasileiras, inciativas isoladas e pontuais acontecem na criação de leis orgânicas que incentivam a prática de artes marciais, inclusive na escola, como por exemplo, a criação da Lei Municipal de Campo Grande - MS, Lei nº 6.012, de 5 de junho de 2018, que discorre sobre “possíveis contribuições” do ensino das lutas e do Jiu Jitsu. Essa legislação institui o Programa Artes Marciais na escola em sua Rede Municipal de Ensino e cita:

> Lei n. 6.012, de 5 de junho de 2018. Institui o programa ‘Artes Marciais na Escola’, na Rede Municipal de Ensino (REME). Art. 1º Fica instituído no município de Campo Grande o Programa ‘Artes Marciais na Escola’, como atividade extracurricular na Rede Municipal de Ensino (REME). § 1o Consideram-se artes marciais para os efeitos desta Lei as atividades físicas, sob a forma de lutas, que seguem filosofias próprias em cada modalidade, tendo por fim contribuir sob o aspecto da formação socioeducativa para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, promoção da saúde, educação e exercício da cidadania, preservando o caráter, respeito, valores morais, equilíbrio, dedicação e lealdade, além do respeito mútuo e disciplina. § 2o Por artes marciais, compreende-se as modalidades de aikido, capoeira, iaidô, hapkidô, judô, jiu jitsu, karatê, kendo, kenjutsu, kyudo, kung fu, muay thay, sumô, taekwondo, tai chi chuan, dentre outras modalidades que se enquadrem nos objetivos do ‘Programa Artes Marciais na Escola (Campo Grande, 2018, p.01).

Em Juiz de Fora, no estado de Minas Gerais em 2022, duas leis foram sancionadas incluindo as Artes Marciais como atividade extracurricular nas escolas municipais e seu incentivo no calendário oficial do município:

> [...] a Câmara Municipal de Juiz de Fora aprova e eu sanciono a seguinte Lei:
> **Art. 1º** Fica instituído no Município de Juiz de Fora o “Projeto Campeões do Futuro”, que implementa artes marciais como atividade extracurricular nas escolas da Rede Municipal de Juiz de Fora, com a finalidade de proporcionar aos alunos matriculados a prática e esportes em uma ou mais modalidades.
> **Parágrafo único.** Consideram-se artes marciais para os efeitos desta Lei as atividades físicas, sob a forma de lutas, que seguem filosofias próprias em cada modalidade, tendo como finalidade contribuir sob o aspecto da formação socioeducativa para a integração dos praticantes na plenitude da vida social, promoção da saúde, educação e exercício da cidadania, preservando o caráter,

> respeito, valores morais, equilíbrio, dedicação e lealdade, além do respeito mútuo e disciplina. (Câmara Municipal de Juiz de Fora, 2022, p.1).

No Rio de Janeiro, em Petrópolis no final de 2023, outra lei foi sancionada:

> [...] faço saber que a Câmara Municipal de Petrópolis aprovou e eu, Júnior Coruja, presidente, nos termos dos parágrafos 5º e 7º do artigo 64 da lei orgânica do município, promulgo a seguinte :**lei n° 8.584 de 26 de julho de 2023** art. 1º. fica instituído o programa de luta de artes marciais, como atividade a ser realizada no contraturno escolar na rede municipal de ensino. (Câmara Municipal de Petrópolis, 2023, p.1)

No estado do Mato Grosso, recentemente, uma lei reconhece a nível estadual as modalidades de artes marciais como patrimônio cultural imaterial, uma conquista importante para a área na dimensão nacional.

> [...] A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE MATO GROSSO, tendo em vista o que dispõe o art. 42 da Constituição Estadual, aprova e o Governador do Estado sanciona a seguinte Lei:
> Ficam reconhecidas como **patrimônio cultural imaterial no âmbito do Estado de Mato Grosso** as modalidades de artes marciais.
> § 1º São exemplos de artes marciais praticadas no Estado de Mato Grosso:
> I - capoeira;
> II - karatê;
> III-jiu-jítsu;
> IV-judô;
> V-taekwondo;
> VI-boxe;
> VII-kickboxing;
> VIII-kung-fu;
> IX - muay thai.
> § 2º Nos termos da legislação em vigor, asseguram-se às artes marciais as benesses da Lei. (Assembleia Legislativa do Estado do Mato Grosso, 2023, p.1).

Diante dessa retrospectiva histórica na legislação nacional, é possível perceber que as lutas fizeram um avanço identitário significativo na sociedade brasileira, absorvendo o fluxo histórico de expansão territorial vinda do oriente. Esse avanço transitou da proibição/criminalização, para um reconhecimento mundial em nível de tombamento patrimonial em menos de 33 anos.

Conquistas expressivas também foram alcançadas na liberdade da mulher que só pôde conhecer o mundo da luta 59 anos atrás, não mais de duas gerações atrás.

Desse panorama, é possível trazer luz ao entendimento de maneira mais concreta, das dificuldades dos avanços do consumo das lutas no setor esportivo e educacional, como consequência desse processo complexo e cultural.

O Jiu Jitsu, ainda que contemplado diretamente em três temas: Lutas, Jogos de oposição e Esporte de Combate (L/JO/EC) nos documentos educacionais mais atuais, enfrenta entraves ainda maiores, não só pelas especificidades de sua prática, mas pela escassez de produção acadêmica que acompanhe sua transformação histórica, seu crescente consumo, seus disseminadores e consequente desatualização metodológica.

Com o cenário de adversários identificados e definidos, se faz necessário um aprofundamento estratégico e amplo do estado desta arte milenar, até o seu estabelecimento em terras brasileiras, para então, com mais recursos e conhecimento de causa, situá-lo e estabelecê-lo melhor no cenário educacional.

# 4 JIU JITSU: SUA HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO FÍSICA

## 4.1 Do surgimento do Jiu Jitsu japonês ao *Jiu-Jitsu Brasileiro*

O único consenso que há na literatura sobre a origem do Jiu Jitsu é que não há um consenso. Mas há uma forte tendência em afirmar que entre Índia, China e Japão, a maioria das artes marciais emergiram com fins bélicos que, segundo Fernandes (2022), também para fins políticos provenientes de necessidades da sobrevivência humana e relações de poder estabelecidos por essas. Nesse contexto histórico Yamashiro (1964) relata:

> [...] a ausência da proteção policial, especialmente nas zonas rurais, fez com que os homens do campo cuidassem da sua defesa, organizando-se em grupos e mantendo armas. O mentor da organização era o proprietário, o donatário, o dono do “shoen”, cujo poder e influência cresciam cada vez mais. Eles gozavam de privilégios diversos, como isenção de impostos. Depois de certo tempo, os elementos treinados na arte militar, fortes e ágeis no manejo das armas, tornaram-se guardas profissionais, abandonando parcial ou totalmente a lavoura. Eis a origem do samurai, que também é chamado “bushi”. Não dispunham os funcionários da corte de forças para governar o país. Quando havia qualquer agitação ou motim no interior eles precisavam recorrer ao auxílio dos samurais. Estes, que viviam na simplicidade da vida campestre, sem ligar ao luxo e mesmo ao conforto da cidade, eram homens afeitos a todas as durezas da luta e capazes de realizar seus desígnios e cumprir seus deveres. Entre senhores e vassalos existia um inquebrável laço de lealdade. Fácil é, pois, compreender o poderio que a classe dos “bushis” conquistou, embora na hierarquia social ainda ocupasse posição inferior em relação à aristocracia ou ao clero. (Yamashiro, 1964, p. 58-59).

No Japão feudal e posteriormente imperial, as artes marciais se consolidaram de um sistema de segurança simples e privado dos cavaleiros dos campos, para uma classe profissional com privilégios políticos. Conforme destaca Kano (2008),

> [...] muitas artes marciais eram praticadas no Japão durante a sua era feudal, artes que faziam uso de lança, de arco e flecha, de espadas e de muitas outras armas. O jujutsu era uma dessas artes. Também chamado de taijutsu e de yawara, era um sistema de ataque em que se podia arremessar o oponente, bater nele, chutá-lo, apunhalá-lo, chicoteá-lo, estrangulá-lo, torcer-lhe ou entortar-lhe os membros e imobilizá-lo; e esse sistema também ensinava as defesas para tais ataques. Apesar de as técnicas do jujutsu serem conhecidas havia

> muito tempo, só depois da segunda metade do século XVI ele passou a ser praticado e ensinado de maneira sistematizada. Durante o período Edo (1603-1868), o jujutsu se desenvolveu e tornou-se uma arte complexa, ensinada pelos mestres de muitas escolas. (Kano, 2008, p.19).

No tratamento das relações éticas e morais, o Japão sempre foi uma referência em tradições mais rígidas, e nessa época, mantinha no Bushido a referência de seus princípios e valores morais. Para Nitobe (2005, p.11), o Bushido é o código de princípios morais a que os cavaleiros eram exigidos ou instruídos a observar. “Não é um código escrito. No melhor, consiste em umas poucas máximas transmitidas oralmente ou vindo da pena de algum guerreiro ou sábio bem conhecido”

Em meio a consolidação dessas tradições do Japão feudal e concepções reverenciadas por séculos na sociedade japonesa, que o Jiu Jitsu japonês começa ser reverenciado em contexto de guerra.

Após a gloriosa campanha na guerra Russo Nipônica no ano de 1904, o exército japonês é visto pelo exército americano como soldados mais bem preparados e resistentes:

> [...] certamente não há raça mais resistente no mundo do que os japoneses. Ao longo da Campanha dos Aliados na China, em 1900, os japoneses repetidamente provaram sua capacidade de superar nossas tropas em cinquenta por cento. e isso apesar do fato de nossos soldados americanos ocuparem o segundo lugar em termos de resistência. O que permitiu aos homenzinhos de Dai Nippon ultrapassarem tão facilmente os grandes e robustos companheiros dos regimentos americanos? Mesmo os recém-formados em West Point, onde o treinamento físico é tão excelente, maravilharam-se profundamente com a resistência dos pequenos homens marrons. Os japoneses chamam seu sistema de treinamento físico de jiu-jitsu. Interpretado literalmente, isso significa "quebrar músculos". O termo não é totalmente adequado, como o leitor descobrirá mais adiante (Hancock, 1904, p. 1-2, tradução nossa e grifo nosso).

Credita-se a esse momento histórico, o início da globalização do Jiu Jitsu no mundo.

Os americanos, impressionados com a performance física dos japoneses que eram tidos segundo Hancock (1904), como “pequenos homens”, colaboraram para a disseminação da arte até mesmo na escrita de um livro e, posteriormente,

influenciando um movimento imigratório que ocorreria para o mundo ocidental. Nesse contexto, alguns nomes japoneses de grande importância na literatura, marcaram significativamente essa expansão: Jigoro Kano, antes de criar o Judô, foi um estudioso do Jiu Jitsu japonês, um pilar nesse processo emancipatório do Jiu Jitsu pelo mundo afora:

> [...] Em minha juventude, estudei jujutsu com muitos mestres famosos. Seus vastos conhecimentos, o fruto de anos de pesquisas constantes e de ricas experiências, foram muito valiosos para mim. Naquela época, cada pessoa apresentava sua arte como um conjunto de várias técnicas. Ninguém percebia o princípio único que existia por trás do jujutsu. Quando eu percebia diferenças nas formas de ensino das técnicas entre um professor e outro, em geral me sentia perdido, sem saber qual era a correta. Isso me levou a procurar um princípio que delineasse o jujutsu, um princípio que fosse aplicado sempre que se atacasse o oponente. Após um abrangente estudo sobre o assunto, percebi um princípio único que unia tudo: era necessário fazer o uso mais eficiente possível das energias mental e física. Com esse princípio em mente, estudei novamente todos os métodos de ataque e defesa que tinha aprendido, mantendo apenas aqueles que estivessem de acordo 33 com esse princípio. Descartei os que não estavam de acordo e substituí-os por técnicas em que o princípio estava corretamente aplicado. Ao conjunto de todas as técnicas resultantes chamei então de judô, para distinguir essa arte de sua predecessora, e é ela que nós ensinamos na Kodokan (Kano, 2008 p. 19-20).

Jigoro Kano (2008) foi o primeiro a sistematizar e formalizar um processo metodológico de ensino do Jiu Jitsu, apesar de ter consagrado como uma nova arte marcial o Judô, que segundo ele, tomou o lugar do Jiu Jitsu no Japão.

### 4.1.1 A chegada do Jiu Jitsu no Brasil

Nesse mesmo período histórico, do outro lado do mundo, o Brasil que se reestruturava socialmente após a abolição da escravatura, a Capoeira tentava lutar contra a sua marginalização e criminalização, até ganhar um novo inimigo: O Jiu Jitsu japonês. Essa luta chega pela primeira vez em solo brasileiro de navio que, segundo Fernandes (2020), foi importado pela Marinha Brasileira após contratar Sada Myako,

para ensinar jiu jitsu japonês aos marinheiros e brasileiros, inclusive para combater e neutralizar nossa primeira luta nacional, a capoeira.

> [...] em um Brasil altamente higienista, a busca por uma ginástica eficiente, que promovesse a saúde e deixasse o indivíduo moralmente e fisicamente melhor era uma busca constante, e logo que o livro traduzido chegou ao conhecimento do Almirante Alexandrino, então ministro de Marinha, a ideia era trazer o jiu-jitsu, método científico, eficiente, estudioso e qualquer outro adjetivo possível a se dar, viria a ser melhor que a vadiagem ignorante da capoeiragem. Tomado por esse fenômeno, aliado a incapacidade de a Marinha de Guerra conter as revoltas e as surras que levavam seus oficiais, dos praças capoeiristas durante as revoltas, o jiu-jitsu se tornou a arma perfeita para então ser promovida como a ginástica natural adotada no Brasil (Santos, 2019, p. 9).

O que as águas internacionais e os políticos da época não puderam prever é que dessa insurreição, e por outro nome japonês importante Mitsuyo Maeda (conhecido como Conde Koma), o Jiu Jitsu japonês não só enfrentaria a capoeira em combates duros, mas geraria um novo movimento esportivo nacional de assimilação cultural, do surgimento de um estilo nacional de Jiu Jitsu, e da promoção nacional e internacional de eventos esportivos intermodalidades.

> A trupe japonesa dirigida pelo invicto campeão mundial Conde Koma fará lutas de jiu-jitsu, luta livre, boxe e esgrima. Um prêmio de 5.000 francos será oferecido a quem conseguir derrotar um dos membros da trupe Okura, campeão do Chile, Shimizi (sic), campeão do Peru, Satake, campeão de Nova York e Luku (sic) um ex-instrutor militar no Peru. A trupe está atualmente no estado do Pará a caminho da América do Norte. Suas apresentações tiveram grande sucesso em outros países. A trupe usará trajes adequados e decentes, e sua atuação é rigorosamente voltada para a família. A trupe desfilará nas ruas de Belém com seus trajes tradicionais. Teremos aulas do ramo preferido do esporte japonês: o jiu-jitsu. O Conde Koma, que atualmente se apresenta no palco do Bar Paraense, vai estender sua estada entre nós para ensinar jiu-jitsu. Traje apropriado (gis) será fornecido para crianças e adultos. O conde Koma também quer ensinar jiu-jitsu em nossas escolas particulares. Recomendamos aos jovens interessados em preparação física que se inscrevam nas aulas de jiu-jitsu ministradas pelo japonês no Teatro Moderno (Cairus, 2012, p. 51; 54, grifo nosso).

É nessa caravana de globalização esportiva, que uma família brasileira de influência política conhecida como família Gracie, inicia seu contato com o Jiu Jitsu e

dá início à sua aculturação e ressignificação social e esportiva. Era o início do Jiu Jitsu Brasileiro:

> [...] “De forma paradoxal, este aprendizado fragmentado e efêmero transmitido a Carlos Gracie em Belém, capital paraense, deixou-o livre dos dogmas rígidos da Kodokan, abrindo caminho para a aculturação do jiu-jítsu e a subsequente criação de um estilo local” (Cairus, 2014, p. 3).

O Jiu Jitsu Brasileiro nasce de uma inovação pedagógica de Mitsuyo Maeda aos brasileiros e na superação de tradições.

Nesse movimento de aculturação e criação metodológica é apontado que:

> De acordo com Reila Gracie (2014), ao proporem as normas dos embates contra os Gracies, os lutadores advindos da escola Kodokan, ou conhecedores das regras usadas por estes, propunham regras do judô, como exemplo, a imobilização com as costas do adversário no solo por alguns segundos, levaria a vitória. **Mas, por não conhecerem e, portanto, não seguirem estas regras, a família Gracie não as aceitava, fazendo com que, realmente, se criasse um estilo próprio de lutar Jiu-Jitsu. Os Gracies criaram uma cultura local de jiu-jitsu recusando-se a respeitar os aspectos técnicos, filosóficos e culturais da matriz japonesa**. Como resultado, eles lançaram as bases do futuro híbrido conhecido como Brazilian jiu-jitsu. A transformação do jiu-jitsu japonês abrangeu uma ampla gama de mudanças em relação a técnicas, filosofia e rituais (Cairus, 2012, p. 92 grifo nosso).

A transformação do Jiu Jitsu japonês em suas bases epistemológicas, culminou no surgimento de uma nova luta, um novo esporte de combate nacional: o Jiu Jitsu Brasileiro ou o BJJ (Brazilian Jiu Jitsu).

> [...] a imigração japonesa teve influência direta no estilo de jiu-jitsu reinventado pelos Gracies. Desde as primeiras lutas travadas em São Paulo em 1930, ficou clara a superioridade técnica dos artistas marciais japoneses nas técnicas em pé (Nage Waza). Por outro lado, a crescente especialização em técnicas de pé levou os lutadores japoneses a negligenciar gradualmente o combate terrestre (NeWaza). Os Gracies então preencheram a lacuna técnica concentrando sua prática de jiu-jitsu quase exclusivamente no combate de solo. Portanto, mantendo as técnicas em sua forma original, eles elaboraram um estilo de combate de solo baseado em uma estratégia defensiva. Simultaneamente, os Gracies procuraram transformar as formas “suaves” do jiu-jitsu abolindo rapidamente a reverência japonesa (rei-ho), ignorando as classificações das faixas do judô Kodokan e as regras japonesas que regem as lutas (Cairus, 2012, p. 93).

O Jiu Jitsu Brasileiro é testado tecnicamente diante do Jiu Jitsu japonês em combates e ganha credibilidade, reconhecimento e prestígio. Esse, por sua vez, após ter superado o seu próprio predecessor, foi disseminado como Brazilian Jiu Jitsu pelo mundo todo em proporções muito maiores que os seus predecessores poderiam imaginar.

> Com a passagem de Kimura e Kato pelo Brasil, um dos objetivos de Carlos no plano esportivo se cumprira: as lutas com os campeões japoneses foram as competições de jiu-jitsu mais importantes já realizadas no país. O jiu-jitsu brasileiro havia confrontado o jiu-jitsu do país de origem da luta e ganhado reconhecimento. Carlos confirmou mais uma vez que poderia enfrentá-lo de igual para igual. Seu caminho estava certo pois enquanto no Japão o jiu-jitsu de chão minguava, no Brasil, ganhava cada vez mais força e expressão (Gracie, 2014, p. 281).

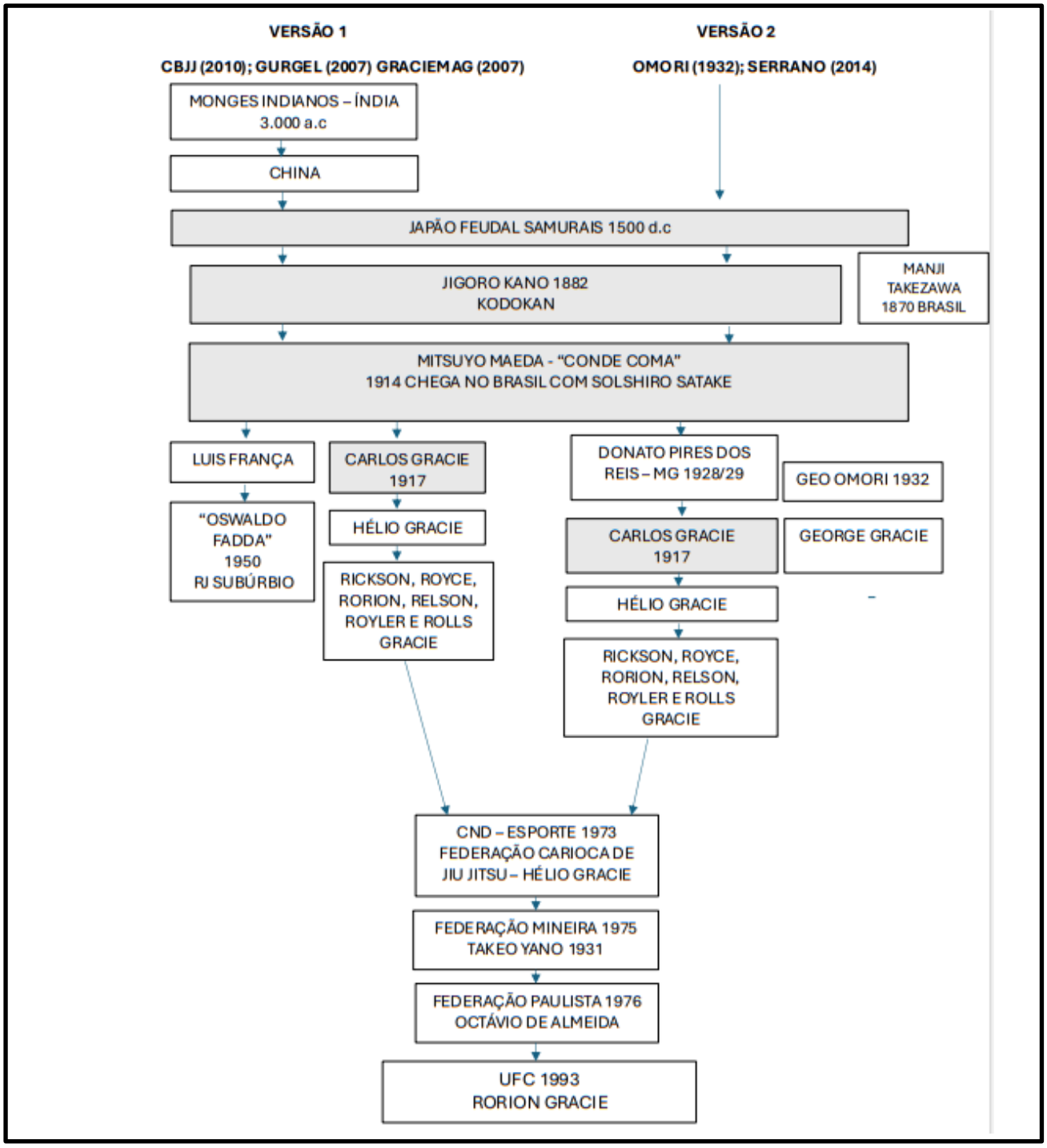
Segundo Da Costa (2006), o Jiu Jitsu é reconhecido como Luta Nacional Brasileira, produto de sua cultura apesar de suas raízes orientais.

Segundo Lise e Capraro (2018), sua emancipação e difusão deu-se pela mídia e pelos eventos de luta intermodalidades no rio de janeiro nas primeiras décadas do século XX, organizados por uma família brasileira e culminou na institucionalização do Vale tudo e MMA nos anos 90.

Ainda na visão de Lise e Capraro (2018), há uma predominância histórica que atribui à família Gracie a disseminação do Jiu-jitsu e a gênese dos confrontos intermodalidades no Brasil que introduziu o Vale-Tudo, precursor do MMA: “Foi Carlos Gracie, no combate contra o capoeira Samuel, quem introduziu na capital federal, e talvez no país essa modalidade de luta em que valia tudo” (Gracie, 2014, p.80).

A fim de se obter melhor compreensão da origem do Jiu Jitsu brasileiro, a Figura 1, a seguir, apresenta a estrutura do surgimento da modalidade, denominado árvore genealógica, de acordo com as principais versões.

**FIGURA 1: ÁRVORE GENEALÓGICA DAS VERSÕES DE SURGIMENTO DO JIU JITSU BRASILEIRO**




Fonte: elaborado pela autora, baseado em CBJJ (2010), Gurgel (2010), Graciemag (2007), Omori (1932), e Serrano (2014).

O interesse da família Gracie segundo Marques, Gonçalves e Kroth (2013), era mostrar a superioridade do Jiu-Jitsu Brasileiro sobre as demais lutas.

> [...] em sua reinvenção do jiu-jitsu, os Gracies criaram um pacote embrionário de características, incluindo a personificação de Carlos como guru e patriarca moderno, para transformar um conjunto de técnicas de jiu-jitsu vagamente associadas a uma escola de artes marciais japonesa em um abrangente sistema arte de marcial local. A resiliência simbolizada por um **combate defensivo no solo** se tornou a marca registrada do estilo de jiu-jitsu brasileiro dos Gracies, forjada em confrontos contra oponentes estrangeiros com superioridade técnica, especialmente no combate de pé. Eles se deitariam sob seus adversários qualificados, que seguravam entre as pernas [...]. No entanto, o sistema de luta que eles criaram não era apenas um estilo defensivo ou passivo desenvolvido para resistir à vantagem técnica japonesa. Ele evoluiu para **um estilo projetado para derrotar seus oponentes na posição de guarda**. Os Gracies, a partir de então, anunciaram seu jiu-jitsu alertando aqueles que não estavam familiarizados com seu estilo de que **aqueles que estavam por baixo poderiam estar vencendo** (Fernandes *apud* Cairus, 2012, p. 117-118).

A caracterização do Jiu Jitsu Brasileiro que o legitimava como um estilo próprio era sua técnica de combate de predominância no solo, projetada para derrotar oponentes na posição de guarda: de estar por baixo e poder vencer. Essa peculiaridade técnica no plano baixo que o diferenciava diante das outras modalidades de luta e diante do próprio Jiu Jitsu japonês, deu-lhe superioridade técnica, glória e força disseminadora nacional e internacional.

Durante o regime militar, o Jiu Jitsu dos Gracies entrou em crise devido a um mau alinhamento político. Nesse cenário, ocorreu a ascensão do Judô em esfera mundial como esporte olímpico em 1964 e, como prática de treinamento militar e esportiva, inclusive pelos ideais rígidos do bushido. Mas de acordo com Fernandes (2020), a ascensão mundial do BJJ se deu nos anos de 1970, por Rórion Gracie nos Estados Unidos, como de costume, desafiando grandes lutadores e posteriormente fundando o evento de combate de intermodalidades *The Ultimate Fighting Championship* – UFC:

> A primeira edição do UFC transmitida em pay-per-view causou espanto nos Estados Unidos. Por décadas, as artes marciais do Leste Asiático moldaram as concepções americanas de artes marciais, mas o esporte de combate brasileiro era essencialmente um estilo de luta

> lutado no chão e, ao contrário de seus colegas do Leste Asiático, não recorria a movimentos plásticos e acrobáticos. **Os Gracies revolucionaram as artes marciais provando que aquele que está por baixo pode de fato vencer uma luta.** Nada poderia ser mais emblemático do que o fato de que esses imigrantes latino-americanos tiveram a capacidade de derrotar seus anfitriões americanos fisicamente maiores e seus rivais altamente qualificados do Leste Asiático. Nas duas edições seguintes do UFC, Royce repetiu sua atuação derrotando poderosos rivais de várias afiliações de artes marciais (Fernandes, 2022 *apud* Cairus, 2012 p. 221- 222, tradução nossa[3]).

O novo esporte de combate brasileiro passava a vencer com eficiência os gigantes americanos e japoneses em solo estrangeiro, retornando ao solo japonês quase um século depois, que segundo Cairus (2012), era como uma nova personificação de um "samurai tropical pós-moderno", sendo sua expansão emblemática a outros países:

> [...] não deixa de ser emblemático que os Gracie e a prática do jiu-jítsu brasileiro, como produtos forjados em uma sociedade marcada pela desigualdade e autoritarismo, conseguiram se inserir em outros projetos nacionalistas tão díspares, como a democracia norte-americana e a monarquia tribal absolutista em Abu Dhabi, assim como simultaneamente se projetar no mundo globalizado como símbolos bem-sucedidos da violência made in Brazil (Cairus, 2014, p. 13).

Apesar de o Judô ter tomado o lugar do Jiu Jitsu no Japão, segundo Kano, (2008), os lutadores de Jiu Jitsu japonês perdem a luta ao desafiarem os capoeiristas em solo brasileiro. Após ser aprendida e assimilada pelos brasileiros, o Jiu Jitsu brasileiro dos Gracies escoceses, destacou-se por sua eficiência técnica em desafios e em combates contra lutadores japoneses do Jiu Jitsu oriental, capoeiristas, lutadores internacionais de boxe e campeões mundiais de luta, e por esse motivo, adquire credibilidade, visibilidade, culminando nos anos 90 na institucionalização do Vale Tudo. Já em solo nacional, segundo Lise e Capraro (2014), Waldemar Santana,

[3] Texto original: The first edition of the UFC broadcast on pay-per-view sent shockwaves throughout the United States. For decades, East Asian martial arts have shaped American conceptions of martial arts, but the Brazilian combat sport was essentially a grappling style fought on the ground and unlike its East Asian counterparts, did not resort to plastic acrobatic moves. The Gracies had revolutionized the martial arts by proving that the one underneath could in fact win a fight. Nothing could be more emblematic than the fact that these Latin American immigrants had the ability to defeat their physically larger Americans hosts and their highly skilled East Asian rivals. In the following two editions of the UFC, Royce repeated his performance by defeating mighty rivals from various martial arts affiliations.

baiano, negro e capoeirista, aluno de Jiu Jitsu Brasileiro de Hélio Gracie, ganha de seu próprio mestre em desafio de Vale Tudo lançado após divergências interpessoais.

A eficiência da luta brasileira, novamente é testada, e aprovada e vencida pelos seus próprios discípulos, trazendo uma curiosa reflexão sobre uma possível melhoria de eficiência técnica da arte marcial em mãos brasileiras, eficiência maior inclusive em sua disseminação, um interessante apontamento a ser compreendido a seguir.

### 4.1.2 O processo de assimilação cultural do Jiu Jitsu no Brasil e o surgimento do Jiu Jitsu Brasileiro.

Porto (2019), em seu estudo no campo da geografia esportiva e migração, contribui com dados expressivos ao tratar de uma demanda migratória maciça de professores brasileiros de Jiu Jitsu indo para o Oriente Médio, mais precisamente aos Emirados Árabes Unidos, a pedido do governo local.

Por meio de suas constatações é possível sugerir que a propagação e expansão do Jiu Jitsu no mundo, está pautada em dois grandes fluxos migratórios em proporções continentais.

No primeiro grande fluxo, o Jiu Jitsu japonês parte do Continente Asiático (considera-se o continente, devido à fraqueza de evidências e consenso acadêmico entre os possíveis países originários e ordem de propagação: Japão, China ou Índia) para o continente americano, iniciando pelos Estados Unidos entre 1903 a 1914 e chegando ao Brasil em sua versão “Kano” por Mitsuyo Maeda, em meados de 1914.

Em solo brasileiro, ocorre sua transformação, fenômeno este que a família Gracie chama de “abrasileiramento” (Gracie, 2014 p.87), Porto (2019) chama de “surgimento” ou “criação”, ou ainda o que Serrano (2013) trata como “naturalização”:

> [...] O Brasil é hoje o expoente do Jiu-Jitsu, **nascido no Japão**, de onde leva o nome e as técnicas principais, mas se naturalizou brasileiro, e recebeu seu tempero, e hoje é **exportado** como “MADE IN BRAZIL” “Brazilian Jiu Jitsu”. No século 20, o Kodokan foi a maior e melhor escola de Jiu-Jitsu. No século 21, o Jiu-Jitsu se **naturalizou brasileiro**, e se tornou uma **arte brasileira de origem japonesa**. Hoje

> o Brasil tem a maior e melhor escola de Jiu-Jitsu do Mundo. (Serrano, 2013, p.409, grifo nosso).

Com o termo naturalização, o autor considera que modificações sofridas pela arte marcial asiática ocorreram antes de ser tornar um esporte de combate brasileiro. Assim, por considerar que a partir da derivação de uma prática japonesa, surgiu um novo estilo com o mesmo nome, entendemos que a prática sofreu naquele momento, de acordo com conceitos da antropologia, um processo de aculturação (LARAIA, 2007), absorção e assimilação, criando gestos próprios, porém a sua raiz se manteve. Portanto, neste estudo, acreditamos que o Jiu Jitsu Brasileiro não foi criado, mas "recriado", "abrasileirado", portanto, assimilado.

Corroborando o termo assimilação cultural Truzzi (2012) relata:

> [...] a assimilação não exige a substituição de todos os hábitos anteriormente adquiridos. As necessidades básicas dos homens são as mesmas e as culturas criadas para sua satisfação apresentam semelhanças fundamentais. Daí se pode inferir que, em qualquer hipótese, uma parte das experiências anteriores pode ser utilizada para fazer os reajustamentos que a nova situação exige. A assimilação compreende exclusivamente hábitos, quer dizer, traços que a pessoa humana adquire em interação com seus semelhantes. Por isso, a assimilação nada tem que ver com fatores biológicos como nascimento, ascendência ou "sangue" do indivíduo. Importante é apenas o meio social em que a pessoa é educada (Truzzi, 2012 p.8).

A assimilação, pois, é a redução a outra civilização de um grupo humano mais ou menos numeroso de indivíduos, o qual abandona todos os laços culturais anteriores, adquirindo novos que lhes são transmitidos pelo grupo humano em contato com o qual ele é posto. (Ellis Jr., 1934, p. 84-85).

O segundo grande fluxo do Jiu Jitsu no mundo ocorreu exatamente no contrafluxo do primeiro. Assim, com maior intensidade, o Jiu Jitsu, agora, brasileiro, institucionalizado como esporte em 1973 pela Confederação Nacional de Desporto, portanto assimilado culturalmente, propaga-se com tamanha expressividade nos Estados Unidos, por intermédio dos eventos de UFC promovidos pela família Gracie nos anos 90, mais precisamente em 1993 tornando-se um esporte reconhecido. Com apenas 17 anos, o "jovem brasileiro" foi emancipado internacionalmente.

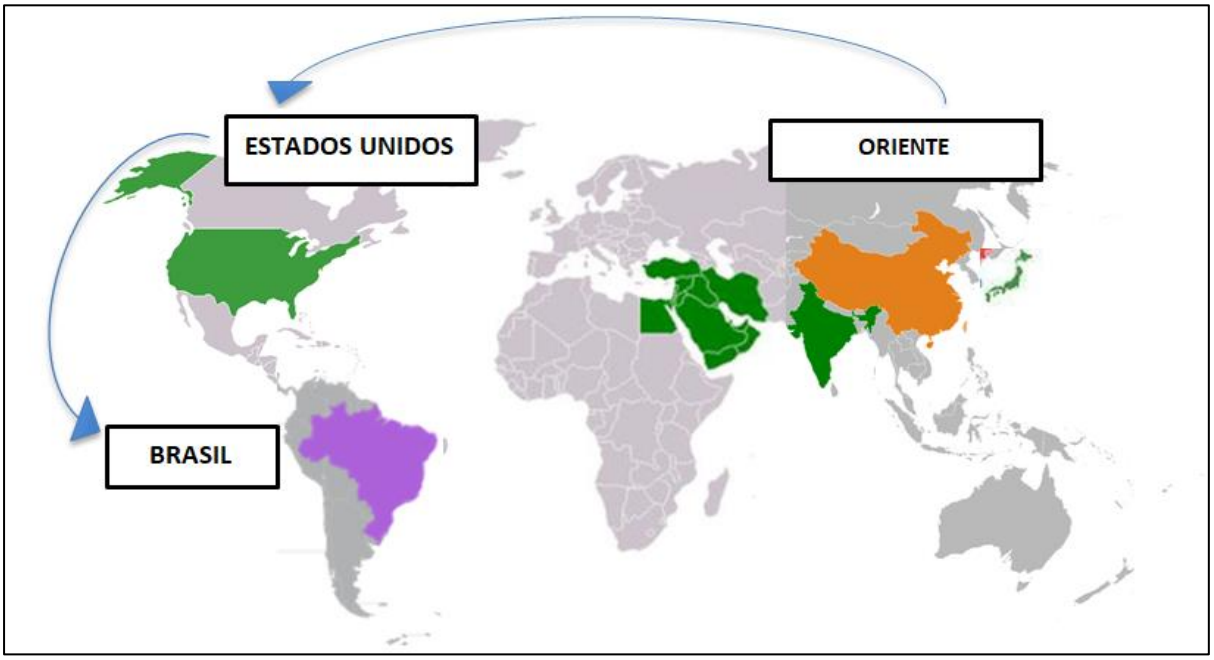
Apenas quatro anos depois, o que Porto (2019) considera uma “febre” de Brazilian Jiu Jitsu em território americano e brasileiro, parte novamente para o Oriente Médio, instalando-se majoritariamente nos Emirados Árabes Unidos a pedido pessoal de seu governante Sheik Tahnoon Bin Zaied Al Nahyan. Esse estadista teve contato com a arte em 1992 quando estudou nos Estados Unidos e, em 1997, com interesse em difundi-lo em seu país, fundou o primeiro clube de Jiu Jitsu em Abu Dhabi, iniciando sua popularização e nacionalização. Em 2010, o Jiu Jitsu Brasileiro, já se encontrava nas escolas públicas de todo aquele país, nas forças armadas e na polícia, sendo de caráter obrigatório.

Nesse contexto, três destaques cabem em uma nova reflexão:

- O incontável número de professores brasileiros que foram exportados para ensinar a arte para os árabes;
- O interesse/valorização da modalidade em potencias de primeiro mundo, como Estados Unidos e Emirados Árabes, valorizando e importando professores para sua expansão;
- A institucionalização do Jiu Jitsu Brasileiro agregado ao contexto educacional com pioneirismo em grade curricular nacional, fora do seu país de origem, e desvalorizado no Brasil, gerando um novo fluxo migratório em busca de sua valorização e expansão internacional.

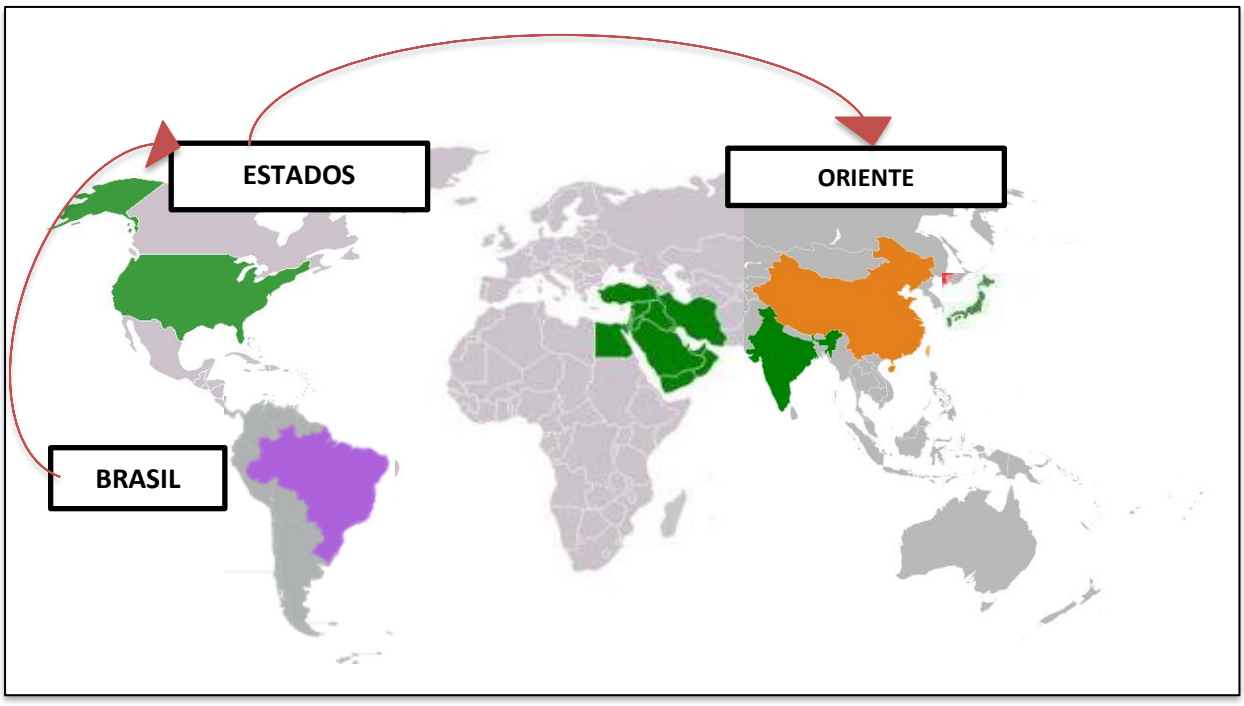
Nessa perspectiva, apenas 37 anos depois de sua “origem”, menos que uma geração, ele retorna para o Oriente Médio, em posição de nobreza e com mais substancialidade do que antes, fato que pode ser melhor visualizado nas figuras 2 e 3 a seguir:

**Figura 2: OS DOIS GRANDES FLUXOS MIGRATÓRIOS DO JIU JITSU NO MUNDO: PRIMEIRO GRANDE FLUXO**




Fonte: Elaborada pela autora, adaptado do Wikipedia Mapa Mundi ficheiro em branco.

**Figura 3: OS DOIS GRANDES FLUXOS MIGRATÓRIOS DO JIU JITSU NO MUNDO: SEGUNDO GRANDE FLUXO**




Fonte: Elaborada pela autora, adaptado do Wikipedia Mapa Mundi ficheiro em branco.

Fernandes (2020) entende que dentre as transformações e influências que o Jiu Jitsu recebeu no decorrer da história, também sofreu exploração política, não só do sistema político e social no feudalismo e no imperialismo japonês, mas do poder exploratório e dominador do capitalismo ocidental, sendo usado até mesmo como antídoto da cultura negra escrava brasileira.

> [...] não deixa de ser emblemático que os Gracie e a prática do jiu-jítsu brasileiro, como produtos forjados em uma sociedade marcada pela desigualdade e autoritarismo, conseguiram se inserir em outros projetos nacionalistas tão díspares, como a democracia norte-americana e a monarquia tribal absolutista em Abu Dhabi, assim como simultaneamente se projetar no mundo globalizado como símbolos bem-sucedidos da violência made in Brazil (Cairus, 2014 p. 13).

Nesse sentido, os estudos de Paulo Freire também destacam que:

> [...] assim, a violação da espontaneidade, o esvaziamento do corpo como símbolo exclusivo da sexualidade, a repressão dos desejos, o bloqueamento da emoção, a artificialidade dos exercícios físicos que impõem vontades e movimentos que não são nossos e nos preparam para a competição, são peças fundamentais para o sucesso dessa ordem social erguida sobre a violência e a escravização de muitos homens e alguns senhores (São Paulo, 1990, p.30).

Essa rápida expansão e aceitação da prática por sociedades tão diversas, configura-se nesse não só como um ponto interessante desse estudo, como também de atenção, diante da hipótese da utilização do Jiu Jitsu no mundo enquanto instrumento político dicotômico, tão libertador quanto dominador de comportamentos.

## 4.2 Possibilidades metodológicas do ensino de Jiu Jitsu Brasileiro na Educação Física Escolar

Os povos orientais herdaram uma estrutura social que organizou seus grupos artísticos baseada no Iemoto Sēido, que significa sistema de grão-mestre. Nesse sistema, as decisões sobre ensino aprendizagem e suas escolhas relacionadas, devem ser feitas apenas pelo Iemoto (mestre) de cada escola, aponta Halliwell (1994), e o entendimento de que o antepassado tem o dever de proteção ao descendente, que o sucederá após a sua morte, realizando a mesma tarefa, conforme Tamba (1988).

De modo simplificado, esse sistema é um senso cultural de preservação da família, da tradição e preservação mútua de seus membros, suas funções ocupacionais e funções sociais que facilmente se colocam em risco em sociedades menores. Tal sistema diz muito sobre as peculiaridades das sociedades asiáticas em toda a história e cultura muito presentes atualmente.

No mundo ocidental, Fernandes (2020) chama atenção para o apelo disciplinar das lutas pela visão popular e o quanto essa busca estigmatizada tem caráter alienante e amoldada ao sistema capitalista. O autor faz um alerta no potencial que o Jiu Jitsu pode ter para a manutenção dos poderes e como um possível gerador de crise educacional e, por isso, defende que seja importante que no ensino tanto as lutas quanto o Jiu-Jitsu Brasileiro, dentro da Educação Física Escolar, tenham uma identidade própria de diálogo com uma pedagogia crítica.

Os modelos pedagógicos já consolidados para ensino dos esportes, como por exemplo o “*Sport Education*” (SIEDENTOP, 1994) e o “*Teaching Personal and Social Responsability*” (BUNKER E THORPE. 1986), são sem dúvida, um avanço na formação de uma concepção de esporte educacional, mas ainda não contemplam com amplitude as peculiaridades das lutas e das necessidades dos professores de Educação Física.

Com a oportunidade que esse estudo tem de estender e comparar o olhar acadêmico à experiência e à realidade da práxis pedagógica, contatou-se que o planejamento e a prática de lutas na escola, não são muito comuns entre os professores de Educação Física, inclusive das modalidades específicas como do Jiu Jitsu Brasileiro. Os quatro motivos principais de sua hesitação corroboram com os autores que consensualmente alegam, mais bem agrupados e visualizados no quadro a seguir:

**Tabela 1: Motivos da ausência das lutas na prática pedagógica docente**

| | MOTIVOS | AUTORES |
|---|---|---|
| **1** | **INSEGURANÇA E INEXPERIÊNCIA NO TEMA** | (Nascimento; Almeida, 2007; Winkle; Ozmun, 2003; Hegele *et al*, 2018; Mattos *et al*, 2015; Fonseca *et al*, 2013; Rufino; Darido, 2011; Ferreira, 2006;) |
| **2** | **ROUPAS INADEQUADAS A PRÁTICA** | (Carrero,2005) |
| **3** | **ALUSÃO A VIOLÊNCIA E AGRESSIVIDADE** | (Lima Junior; Chaves Junior, 2011; Nascimento; Almeida, 2007; Winkle; Ozmun, 2003). |
| **4** | **FALTA DE MATERIAL DIDÁTICO E MODELOS PEDAGÓGICOS** | (Correia; Franchini, 2010; Rogel, 2020, Torres; Gomes, 2010). |

Fonte: Elaborada pela autora, baseado nos autores pesquisados.

Rogel (2020), ao propor um modelo pedagógico de luta para o ensino fundamental, em co-construção com um grupo focal de professores de Educação Física e especialistas em lutas, constatou que o grupo apresentou dificuldades de adaptar diferentes objetos do conhecimento da luta nas aulas de Educação Física escolar, reféns de sua experiência pessoal nas modalidades.

Apesar de resolvida cientificamente a constatação da falta de respaldo metodológico e da escassez de recursos metodológicos para o ensino das Lutas e do Jiu Jitsu na escola, é preciso levantar a relevância de sua práxis dentro desse contexto para justificar a insistência ou não de sua subsistência.

Sobre os benefícios que as lutas apresentam no contexto esportivo e educacional, alguns autores apontam para a contribuição no sentido da canalização da agressividade (Vergara; Marin, 2001), o desenvolvimento de sentimentos de

equipe, fair play e respeito (Lima Junior; Chaves Junior, 2011) e da melhoria no desenvolvimento afetivo (Olivier, 2000).

Fernandes (2022), inspirado na Pedagogia Histórico-Crítica de Saviani (2013) propõe uma sequência didática de ensino do jiu jitsu na educação física escolar, nos anos finais do ensino fundamental que perpassam os quatro movimentos e dialogam com a proposta crítico superadora: O primeiro, da prática social, visando assimilar os elementos básicos do Jiu Jitsu Brasileiro, assim como a história e seus conceitos. O segundo, a problematização, partindo das desigualdades que podem emergir da prática do Jiu Jitsu, a partir de exemplos como a proposição de um jogo de oposição e as desiguais interações dos níveis de força entre os indivíduos. Nesse momento, Fernandes (2022) sugere que o caráter de autodefesa do Jiu Jitsu, pode oportunizar debates sobre temas, como por exemplo, a violência urbana nas periferias e a violência contra a mulher. O terceiro movimento da instrumentalização, partiria da ministração e adaptação das técnicas e táticas do Jiu Jitsu e do tratamento de possíveis questões relacionadas a sexualidade e toque, que podem surgir pelos movimentos corporais não convencionais dessa luta. O quarto movimento por sua vez, denominado catarse pelo método, pode ocorrer em roda de conversa com as verbalizações do conhecimento adquirido e pela ressignificação e enriquecimento da prática social, sendo o objetivo central da proposta crítica superadora.

Em síntese, nesta proposição, o autor buscou relacionar os gestos motores do BJJ com conceitos sociais, que tenha caráter lúdico, instigando a criatividade e criticidade com fim na justiça social.

> [...] rompendo os estereótipos de que a luta é, de um lado, um conteúdo que pode fomentar a violência e, de outro, uma atividade que promove disciplina – frequentemente uma disciplina alienante, indicada para “garotos problemas” –, ela, na verdade, pode constituir um conteúdo que irá desencadear todo um trabalho dialético com potencial de promover a formação de sujeitos crítico. (Fernandes, 2022, p.89).

Classificado segundo a sua lógica interna por Espartero (1999) e Gomes (2010) como luta de agarre ou curta distância, Luz (2020), entende a experiência de um “Jogar o Jiu Jitsu” na escola com jogos de luta voltados mais para o ensino das

intenções táticas e não das técnicas específicas da modalidade. Todavia, o autor segue com um pensamento dedutivo muito pragmático, quando em sua pesquisa, afirma que:

> [...] A BNCC nos apresenta como exemplo que em um **jogo de dois contra dois em uma cesta** de basquetebol, os participantes estão **jogando basquetebol**, mesmo não sendo obedecidos 50 artigos que integram o regulamento oficial da modalidade (Brasil, 2017). Se usarmos o mesmo raciocínio podemos afirmar que uma **brincadeira de sair da guarda do adversário**, em um colchonete, estamos **lutando jiu jitsu** (Luz, 2020, p.115, grifo nosso).

Diante dessa investigação, abre-se aspas para a crítica, com objetivo não de contrariar o senso científico, mas pelo contrário, de dialogicamente e dialeticamente refletir e evoluir ainda mais a pedagogia das lutas, no sentido da diversificação das práticas pedagógicas e consequente aperfeiçoamento das práticas docentes dos especialistas em lutas, dos professores, instrutores e mestres de Jiu Jitsu Brasileiro, e principalmente, dos professores da Educação Física escolar.

Nessa reflexão, foram identificados três padrões situacionais que serão elencados nos quadros 1 a 4 a seguir, como modelos de **cenários** muito recorrentes do uso de jogos no ensino das lutas na sociedade como um todo:

**QUADRO 1 – CENÁRIO 1 - ESTILO OLD SCHOOL - RAÍZ**

| | |
|---|---|
| **CENÁRIO 1**<br><br>**ESTILO OLD SCHOOL- RAÍZ** | O professor-mestre-instrutor de lutas dentro ou fora da escola que transfere o saber de maneira **tradicional e tecnicista,** com a justificativa de preservar as tradições milenares e orientais da prática e com discurso do respeito às tradições, da hierarquia, dos mestres precursores da modalidade, do simbólico dever da manutenção de uma velha guarda, ou que é chamado no Jiu Jitsu de estilo "old school", ou Jiu Jitsu raiz, com herança do *sistema Iemoto* japonês.<br>Chamaremos aqui essa abordagem de ENSINO BANCÁRIO DAS LUTAS/ ESTILO **OLD SCHOOL.** |

Fonte: elaborado pela autora.

Rufino e Darido (2012), identificaram a predominância do ensino tradicional para o ensino das lutas, corroborando com Almeida Júnior e Borges (2015) e trazendo junto às pesquisas uma necessidade de superação.

O forte simbolismo cultural da relação mestre-discípulo que se estabelece por herança nessa concepção de ensino, parece dificultar os processos criativos da produção do conhecimento, o protagonismo do estudante presente nas metodologias ativas e sobretudo, um atraso ainda maior na evolução dos métodos de ensino,

> [...] assim, a violação da espontaneidade, o esvaziamento do corpo como símbolo exclusivo da sexualidade, a repressão dos desejos, o bloqueamento da emoção, a artificialidade dos exercícios físicos que impõem vontades e movimentos que não são nossos e nos preparam para a competição, são peças fundamentais para o sucesso dessa ordem social erguida sobre a violência e a escravização de muitos homens e alguns senhores. (São Paulo, 1990, p.30).

**QUADRO 2: CENÁRIO 2 – ESTILO MODERNO**

| | |
|---|---|
| **CENÁRIO 2 ESTILO MODERNO** | O professor-mestre-instrutor de lutas que transfere o saber tecnicista e tradicional, mas que tem segundo Rufino (2012), a "vontade" de inovar sua prática e, para isso, faz uso de jogos e brincadeiras que não necessariamente correspondem ao objetivo central da aula ou da luta que ensina, mas com intuito de descontração para crianças e até adultos, para a aula parecer "mais legal", ou mesmo como aquecimento para preparação da técnica ou movimento a ser ensinado, ou como trata Cazetto et al (2016), para "brincar" ou "aquecer". Neste, existe uma intenção de inovar, mas ocorre superficialmente, com uma tímida preocupação com as habilidades táticas para além da técnica e uma flexibilidade limitada das tradições. O ENSINO BANCÁRIO MODERNO DAS LUTAS/ **ESTILO MODERNO** |

Fonte: elaborado pela autora.

O jogo torna-se um **recurso auxiliar e elemento motivador** para o alcance de objetivos secundários. Aquele que ensina nessa concepção, apropria-se do conteúdo do jogo e parcialmente da pedagogia do esporte (porque não está contextualizada), e se beneficia automaticamente dos diversos objetivos do jogo em si, de sua relevância social autônoma e de sua complexidade (Huizinga, 1993; Kunz, 1994; Freire, 2017).

Nesse contexto, podemos observar o uso de jogos de perseguição, como pega-pegas diversos, jogos com bolas e implementos, jogos de estafetas, circuito motor com bambolês, cones, escada de agilidade e obstáculos para saltar, rolar, girar, que permitem desenvolver capacidades físicas e habilidades motoras que podem ser

utilizadas nas situações técnicas e centrais da luta e/ou promovem uma preparação física e social para o movimento técnico que será apresentado em seguida, enquanto momento central da aula ou tratada usualmente no Jiu Jitsu como “posição do dia” ou “técnica do dia”. É possível perceber que essas modificações ocorrem mais para alcançar uma demanda de mercado mais abrangente, atrativo e condizente com a sociedade capitalista e entender a relação aluno-professor como cliente-produto.

> [...] Mas o que quero demonstrar com tudo isto, é que o corpo dos brasileiros, que aqui é nosso objeto de estudo, e, de uma forma será um corpo que perdeu e seu ritmo natural, perdeu o seu equilíbrio, ou seja, ainda não conseguiu alcançar um estado de profundo e dinâmico bem-estar [físico, mental e social. É um corpo violado pelas condições histórico-culturais e concretas. Apesar de nosso povo ter conquistado recentemente uma relativa democracia política e estar buscando uma autêntica democracia social, os nossos corpos, marcados ideologicamente, estão fortemente impregnados por autoritarismo que ainda por muito tempo será reproduzido em nossa carne. (São Paulo, 1996, p. 43-44)

**QUADRO 3: CENÁRIO 3 – ESTILO EDUCACIONAL CONTEMPORÂNEO GENERALISTA**

| | |
|---|---|
| **CENÁRIO 3**<br><br>**ESTILO EDUCACIONAL CONTEMPORÂNEO GENERALISTA** | O professor-instrutor de lutas já reconhece dos estudos atuais e contemporâneos da pedagogia das lutas e tem pouco conhecimento técnico em alguma luta específica.<br>Opta-se aqui, por fazer uso dos Jogos de luta e oposição a partir de blocos de conteúdo e da lógica interna, escolhendo na literatura um modelo de classificação das lutas que seja mais confortável e condizente com seu contexto e recursos, propondo a partir daí, uma sequência de atividades relacionados à temática das lutas de modo mais generalizado e sem tanto aprofundamento por insegurança ou falta de experiência na modalidade específica. O ENSINO **EDUCACIONAL CONTEMPORÂNEO GENERALISTA**. |

Fonte: elaborado pela autora.

O professor faz uso de jogos conhecidos como, cabo de guerra, braço de ferro, pega rabo, briga de galo, brincadeiras de desequilíbrio, e evolui para jogos de luta e oposição já conhecidos na literatura como: o sumô adaptado, o rei do castelo, a brincadeira do Huka-Huka, o duelo de Zeus e Cronos (Santos, 2016).

Nessa perspectiva, se o professor ou estudante possuir um conhecimento prévio sobre alguma luta em específico, possivelmente estabelecerá como temática de sua aula, ou transmitindo aos estudantes da maneira que aprendeu (na maioria das vezes tradicional), como relatado em Souza Júnior (2017), ou chamará um mestre, professor ou estudante de seu conhecimento para fazê-lo.

Em uma condição ideal, porém mais distante, a exemplo de Luz (2020) como o fez em sua pesquisa, o professor tentará planejar a sua prática buscando embasamento teórico-metodológico e na ausência de propostas metodológicas ou de material didático, se debruçará na criação e/ou adaptação de jogos de luta para a modalidade tematizada, o que infelizmente não ocorre com frequência.

**QUADRO 4: CENÁRIO 4 – ESTILO EDUCACIONAL CONTEMPORÂNEO GENERALISTA**

| | |
|---|---|
| **CENÁRIO 4 EDUCACIONAL CONTEXTUALIZADO** | O professor-mestre-instrutor de lutas já formado ou (re)formado no contexto das metodologias ativas e inovadoras, utiliza-se de propostas metodológicas de ensino das lutas e quando necessita do recrutamento das diferentes modalidades específicas de luta, recorre às propostas disponíveis em livros didáticos e trabalhos acadêmicos.<br>Essa, ainda uma situação ideal, uma vez que a disponibilidade de materiais acadêmicos específicos ainda é bastante escassa ou inacessível. O ENSINO **EDUCACIONAL CONTEXTUALIZADO.** |

Fonte: elaborado pela autora.

Observa-se que o maior número de propostas metodológicas traz em sua medula o ensino das lutas por meio de jogos de luta/oposição, ainda que atinjam seu objetivo de diversificação e acesso.

A crítica de Luz (2020), traz a dificuldade de ensinar a partir da lógica interna, modalidades tão diferentes quando aprofundadas, de como deixar o saber corporal e conceituais da técnica em segundo plano, o perigo da generalização excessiva das modalidades e do estudante não reconhecer as diferentes lutas, considerando como iguais. Nesse sentido, a sugestão de Luz (2020) está pautada em não se opor aos jogos globais, mas ressignificá-los e adaptá-los às modalidades tematizada, e este, o faz em seu trabalho, ao propor uma unidade didática do ensino do Jiu Jitsu.

O uso dos jogos globais pode desmotivar e distanciar o estudante do aprofundamento das modalidades na vida escolar, por achar que já conhece, ou que são parecidas, por exemplo: não gosto de Jiu Jitsu, Judô, Luta Olímpica e Greco-romana, pois com os jogos de luta percebi que não gosto de ser derrubado ou não consigo derrubar e todas essas lutas têm essa lógica do desequilíbrio.

O partir da lógica externa tem mais aproximação com os objetivos institucionais da escola brasileira do que a interna. Os modelos classificatórios de referência dão ênfase lógica nos aspectos físicos, nos padrões de movimento, e padrões motores. No modelo de Espartero (1999), a classificação parte da habilidade manipulativa para agarrar, golpear ou manipular. No modelo de Olivier (2001), a classificação ocorre por padrões de movimentos como reter, imobilizar, desequilibrar, e padrões cognitivos de rapidez e atenção para conquista. Na classificação de Gomes (2008), um dos mais utilizados nos materiais didáticos pelos professores e nas propostas pedagógicas, a lógica da distância física (curta, média, longa e mista) entre oponentes, valoriza novamente padrões motores que vão determinar padrões de movimentos seguido pela mesma lógica no modelo de Souza Junior e Santos (2010). No modelo dos elementos universais proposto por Rufino e Darido (2015), os elementos considerados por eles comuns a todas as lutas considera a disposição de um confronto físico, as regras, previsibilidade, ações motoras de ataque/defesa, nível de contato como fator de distância física e posicionamento, alvo móvel que seria também um objetivo físico no oponente e enfrentamento físico, que por si só traz novamente características físicas e padrões de movimento. Com exceção do elemento “regras” que aparece no modelo de Rufino e Darido (2015), não há mais nenhum elemento ou princípio condicional relacionado a elementos históricos, culturais e sociais.

Desta reflexão, identificou-se que a lógica interna das lutas na visão dos autores mais referenciados, está baseado em padrões motores, (consequentemente técnicos), o que leva este trabalho a concluir que há, pelos próprios críticos das teorias desenvolvimentistas e tecnicistas, um olhar predominante para habilidades motoras e capacidades físicas comuns e, a semelhança dessas habilidades, capacidades e padrões motores, são os elementos que mais importam para o

entendimento dos discentes e que vão ao encontro com as finalidades da instituição educacional, a saber:

> Art. 205. A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao **pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho** (Brasil, 2018, p.124, grifo nosso).

A finalidade da educação, segundo conos no Artigo 22 da LDB (Brasil, 2018), é desenvolver o educando, assegurar-lhe a formação indispensável para o exercício da cidadania e fornecer-lhe meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores. Nessa perspectiva, a indagação que aflora o pensamento científico, aponta para os seguintes questionamentos: Qual a real necessidade de a criança no ensino fundamental compreender a lógica da distância entre oponentes para torná-la uma cidadã melhor? Para o seu desenvolvimento integral? Para progredir no trabalho? Seria apenas uma preocupação com a saúde física desse educando para exercer sua cidadania? A transposição didática das lutas por meio da lógica interna baseada majoritariamente em aspectos motores, seria de fato, a melhor forma de alcançar o desenvolvimento pessoal, a cidadania e a qualificação para o trabalho?

Ainda que a lógica interna seja uma vertente da praxiologia motriz trazida por Ribas (2005) enquanto uma disciplina das ciências do esporte que tem o foco no movimento humano, a Educação Física escolar, deve encontrar nesse movimento humano, princípios educacionais para valer-se de seu espaço que foi tão arduamente conquistado. Seus movimentos humanos também são sociais, históricos, culturais, uma vez que as ações motrizes também são influenciadas por estes e, possivelmente, só serão tratados na escola.

> [...] os objetivos da Educação Física escolar deveriam, portanto, pautar-se pelo entendimento da atividade física como um aspecto da totalidade humana, como um momento privilegiado de se trabalhar a educação dos sentidos, a expressividade, a interação no coletivo. há se importância do trabalho coletivo, bem como, a possibilidade de questionar a elaboração das regras e o seu caráter universal, enfim de se "alfabetizar" o homem em sua motricidade. (São Paulo, 1996, p.62).

Diante dessas indagações, é possível trazer como exemplo o elemento universal “regras” e nessa aproximação entre as lutas, promover um debate de como as regras

e leis são construídas social e historicamente na sociedade, assim como essas construções afetam diretamente o nosso desenvolvimento humano, ocupacional e cidadania. Neste ponto de reflexão e inflexão, é importante sugerir que novas formas de classificação lógica sejam identificadas antes das propostas de ensino.

> [...] numa perspectiva somática, verificamos que o nosso corpo vai sendo modelado por regras socioeconômicas domesticadoras, sufocantes, opressoras, repressoras, "educativas": as couraças musculares vão surgindo, segundo as características socialmente impostas as pessoas (São Paulo, 1990, p.43).

Uma boa proposta de classificação das lutas pela lógica interna seria, por exemplo, a lógica de surgimento e origem dos esportes em uma mesma raiz histórica e, sobretudo um objetivo comum de combate, proteção dos reis orientais pelos militares. Aqui, poderiam ser agrupadas as lutas de origem orientais com objetivo militar e guerreira: Kung Fu, Aikidô, Hapikido, Jujútsu oriental, Judô, Karate entre outras. As lutas ocidentais, de militância de povos dominados, como por exemplo as lutas indígenas e africanas, a luta Israelense Krav Maga, cujo objetivo final era sair da condição de escravo ou da condição de opressão de um povo, e as diversas formas de lutar com esse objetivo. Em outra categoria, as lutas americanas e globalizadas como Muay tay, Boxe, Wrestling e a categoria das lutas brasileiras como sendo as mais importantes de serem ensinadas, compreendidas e ressignificadas na escola: Capoeira, as lutas indígenas brasileiras, o Jiu Jitsu Brasileiro e até o MMA. As Lutas Olímpicas são também uma categoria interessante.

Corroborando com Luz (2020) e experenciando diariamente a prática docente no papel de professora-pesquisadora que subsidia essa proposta científica e programa de mestrado, esta reflexão se torna ponto de partida crucial para o alcance do objetivo deste trabalho, ou seja, uma proposta de ensino de um Jiu Jitsu no contexto educacional a partir da investigação bibliográfica do que diz a literatura da área.

Após a maciça e consistente análise bibliográfica, foi possível perceber que houve de fato, uma evolução das propostas metodológicas em todo contexto educacional, desde a pedagogia geral, na pedagogia do esporte e essa evolução se estendeu à pedagogia das lutas. Nestas, o frequente aparecimento do uso de jogos, ainda que com diferentes nomenclaturas pedagógicas, indicam fortes aceitações e

consensos, até mesmo entre os conservadores da pedagogia tradicional e tecnicista, quando desejam inovar pontualmente. Para tanto, surge a necessidade de um levantamento técnico quantitativo e qualitativo das produções acadêmicas que trazem a luta e o Jiu Jitsu para dentro do contexto educacional e como o fazem, aspectos que serão abordados na próxima discussão.

# 5 A “ACADEMIA DA LUTA”: A PRODUÇÃO ACADÊMICO-CIENTÍFICA SOBRE O JIU JITSU NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.

Com a finalidade de ampliar o entendimento e situar historicamente a evolução teórico-metodológica e pedagógica do Jiu Jitsu brasileiro e sua relação com a educação física escolar, foi realizada uma revisão de literatura a partir de publicações ligadas a essa temática. Para isso, foram utilizadas como fontes de coleta de dados as publicações científicas contidas no acervo da Plataforma Scielo, do Portal de Teses e Dissertações da Capes; dos periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) e o acervo de dissertações do Programa de Mestrado Profissional PROEF Educação Física em Rede Nacional, disponibilizado pela administração do próprio programa.

Foi estabelecido uma busca avançada, tendo como principais descritores: “lutas”, “artes marciais”, “esportes de combate”, “Jiu Jitsu”, “jogos de oposição” e “MMA” com o operador booleano “OR” entre os termos, para que ao menos um dos descritores estivessem presentes no trabalho.

A pesquisa foi promovida no mês de fevereiro e março de 2024, contendo recorte temporal do período de janeiro de 2014 até dezembro de 2023.

Para critério de inclusão e exclusão, e para entender o estado da arte do objeto de estudo central Jiu Jitsu, optamos por excluir os trabalhos que trouxessem as seguintes relações dos descritores: “Jiu Jitsu” “esportes de combate” “artes marciais” e “MMA” em qualquer circunstância. Entretanto do descritor “lutas” por ser mais amplo, foi considerado apenas as publicações que tivessem relação com o contexto escolar e em modalidades específicas apenas Jiu Jitsu, Judô, Karatê ou Capoeira.

A triagem deu-se mediante leitura dos títulos, dos objetivos, dos resumos e leitura integral do corpo das pesquisas, seguindo essa ordem, para apurar os critérios da seleção.

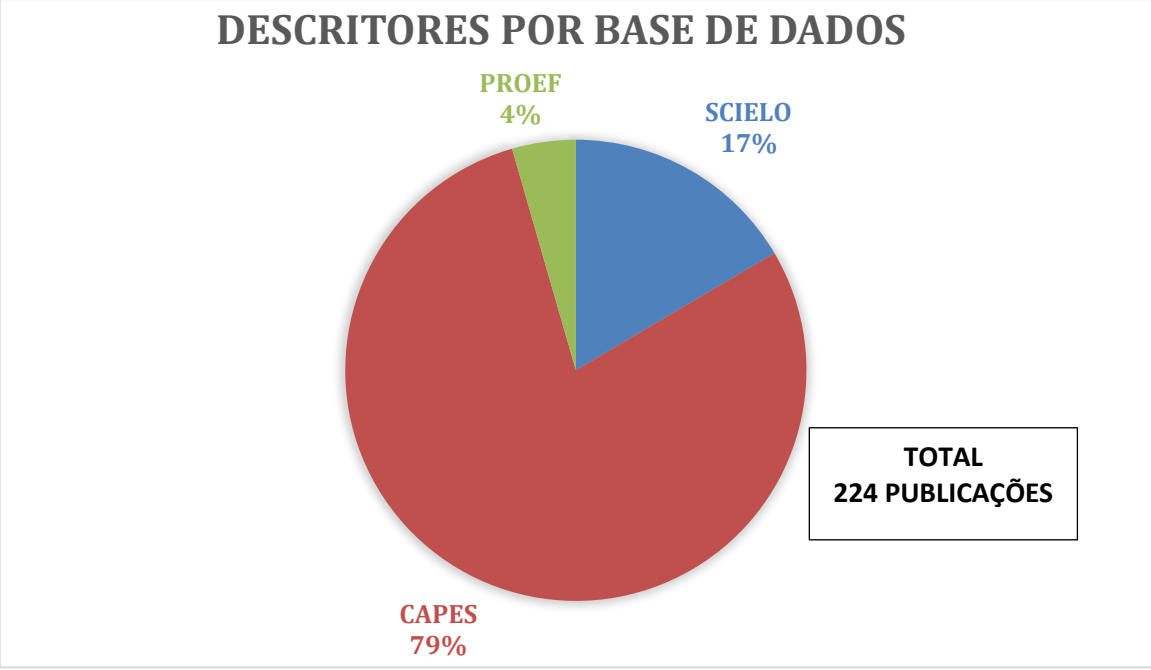
O resultado do refinamento computou 224 publicações (Apêndice 1). Dessas, foram identificadas como publicações nas áreas das ciências humanas de maneira geral 55 publicações, na área das ciências biológicas de maneira geral, 125

publicações e ao triar pela relação direta com a área da educação, apenas 44 publicações foram encontradas. Após a triagem pelo título e objetivos foram reduzidos a 79 e, após as leituras dos resumos, foram reduzidos a 38 trabalhos acadêmico-científicos. Ao fim das análises, foram selecionados 11 textos diretamente relacionados ao objeto de estudo, trabalhos que serão posteriormente analisados.

Com a delimitação do acervo existente da realização deste estudo, realizamos a análise dos trabalhos identificando, a partir das categorizações, suas propostas metodológicas e pedagógicas: quando, como e se ocorria o ensino do Jiu Jitsu (JJ) dentro e fora do contexto escolar. Assim, entender o estado da arte e como o JJ é ensinado às pessoas no país e no mundo, suscitou a análise e leituras das publicações encontradas, apresentadas nos resultados e discussões a seguir.

Os dados brutos dos 224 textos localizados na pesquisa encontram-se no Apêndice 1. A partir das exclusões chegamos aos 79 artigos que estão no Apêndice 2 e os 38 textos selecionados que estão no Apêndice 3. A partir dessa análise, trataremos aqui dos 11 artigos que serão objeto de análise.

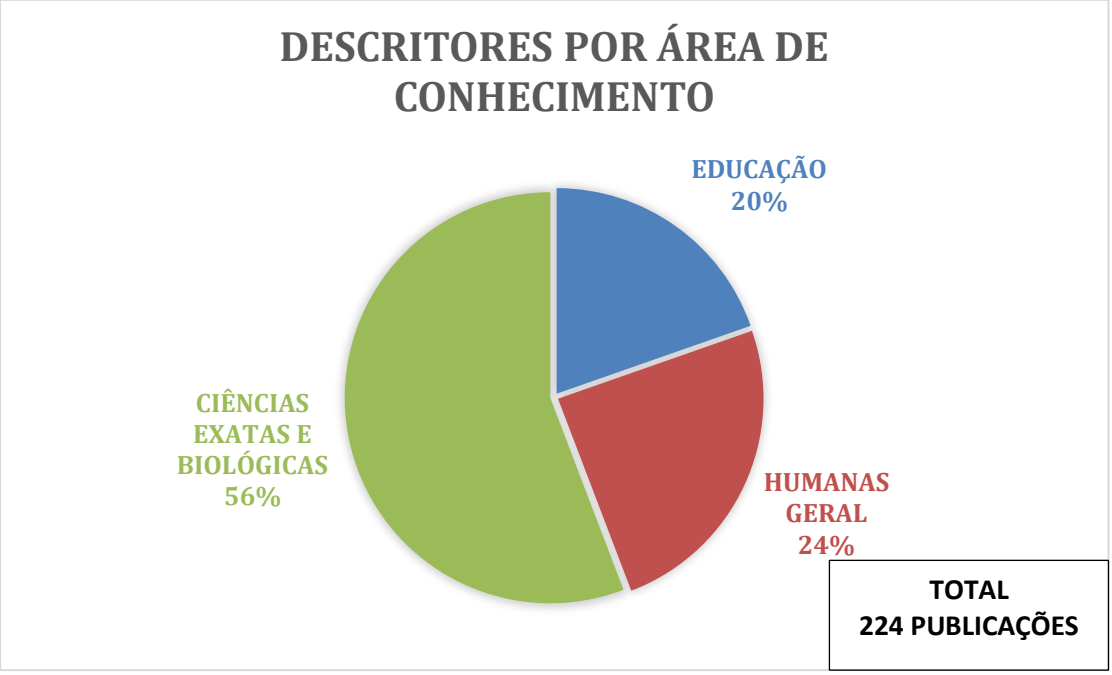
**Gráfico 1: Existência dos descritores nas bases de dados**




Fonte: elaborado pela autora (2024)

Em relação a existência de artigos tendo como descritores “lutas”, “artes marciais”, “esportes de combate”, “Jiu Jitsu”, “jogos de oposição” e “MMA” identificamos 224 publicações, o Gráfico 1 demonstra que o maior número de textos está disponível no Portal da Capes de Teses e Dissertações.

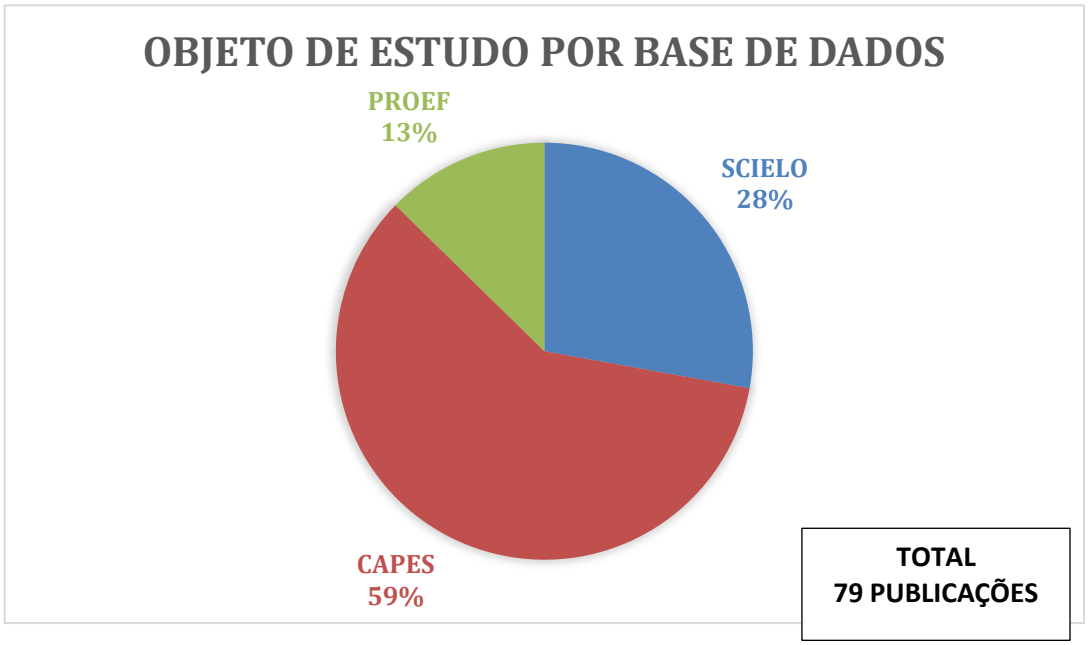
**Gráfico 2: Existência dos descritores por área de conhecimento**.




Fonte: elaborado pela autora (2024)

Segundo os dados apresentados pelo gráfico 2, há a hegemonia acadêmico-científica nas ciências exatas e biológicas (56%) e maior escassez acadêmica na área educacional (20%) ainda que junto com as ciências humanas em geral (44%).

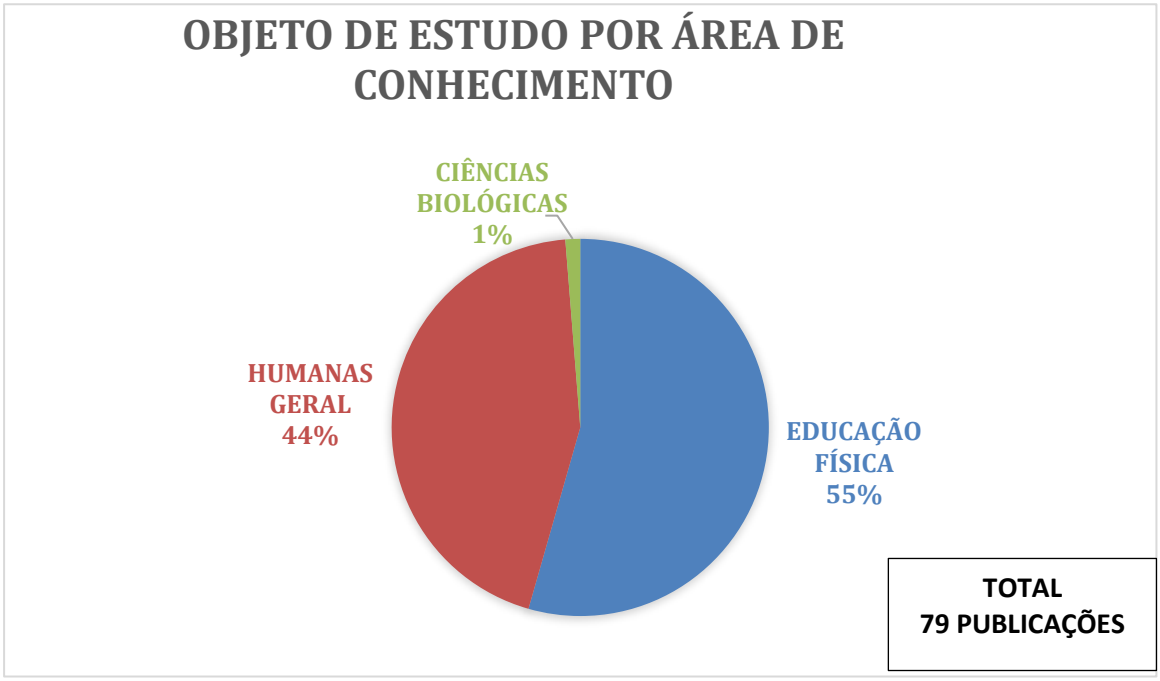
**Gráfico 3: Existência do objeto de estudo nas bases de dados**




Fonte: elaborado pela autora (2024)

Dos dados trazidos pelo gráfico 3, é possível notar o mesmo padrão de ocorrência dos descritores com o objeto de estudo, com hegemonia da plataforma Capes seguida pelo Scielo e Proef.

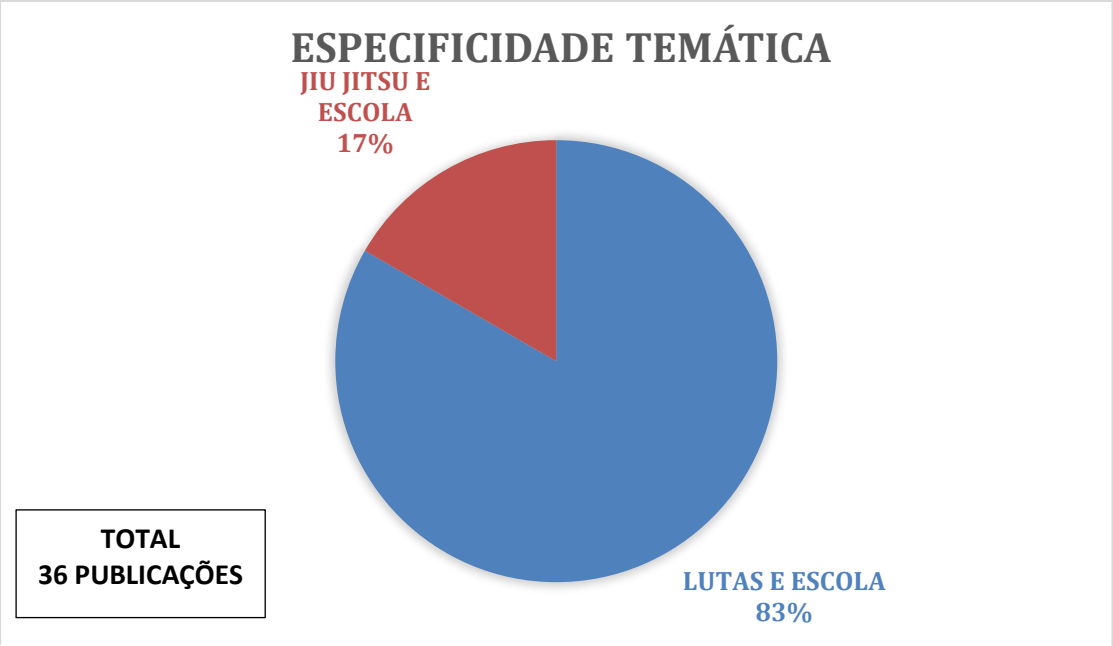
**Gráfico 4: Existência do objeto de estudo por área de conhecimento**




Fonte: elaborado pela autora (2024)

No gráfico 4, das 79 publicações relacionadas ao objeto de estudo desejado, 55% estão relacionadas à Educação, mais especificamente na Educação Física, seguido de 44% da ocorrência na área das ciências humanas de maneira geral, e apenas 1% na área das ciências biológicas.

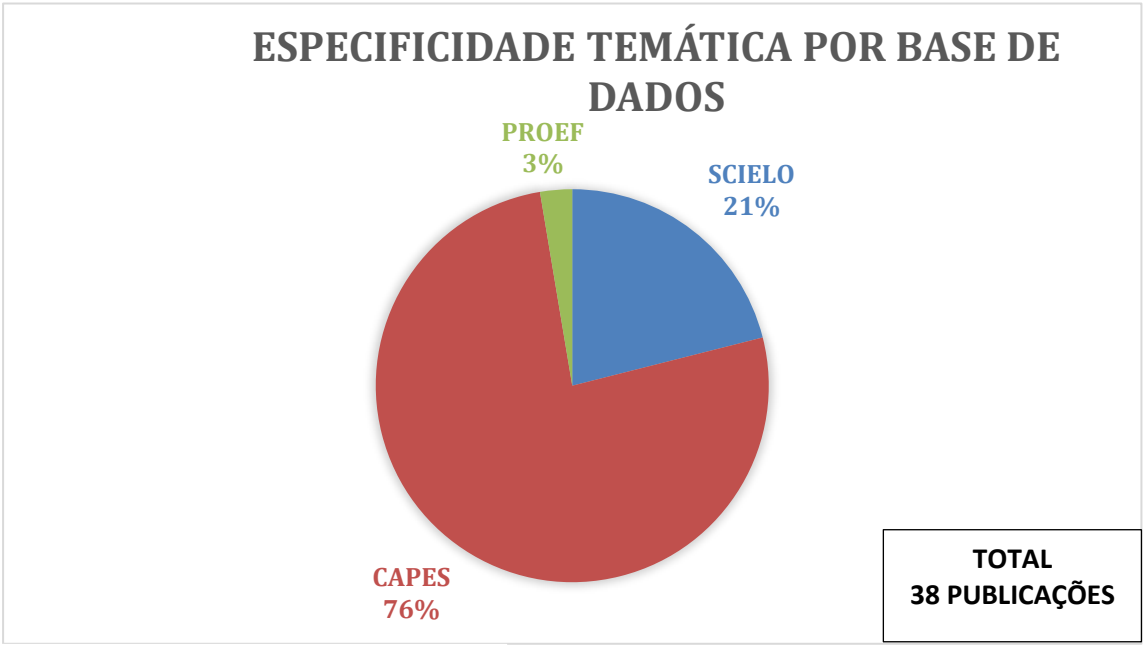
**Gráfico 5: Especificidade temática Lutas e escola x Jiu Jitsu e escola**




Fonte: elaborado pela autora (2024)

Foi possível identificar a partir dos gráficos 5, que o tratamento da temática lutas na escola com 83% dos trabalhos é cinco vezes maior em relação ao Jiu Jitsu na escola com 17%, sugerindo que o tema lutas na escola é tratado com outras modalidades que aparecem com mais frequência que o Jiu Jitsu: Capoeira, Karatê, Judô e Taekwondo.

**Gráfico 6: Especificidade temática por base de dados**




Fonte: elaborado pela autora (2024)

Com o gráfico 6, temos que a especificidade temática delimitada pelas publicações e direcionada ao estudo tem hegemonia na base de dados da Capes, e menor ocorrência no repositório do PROEF.

Os dados encontrados trazidos pelos gráficos, foram reagrupados para uma melhor análise nas tabelas a seguir:

**TABELA 2 – RELAÇÃO ENTRE DESCRITORES, OBJETO DE ESTUDO E ESPECIFICIDADE TEMÁTICA COM AS BASES DE DADOS**

| BASES DE DADOS | DESCRITORES | OBJETO DE ESTUDO | ESPECIFICIDADE TEMÁTICA |
|---|---|---|---|
| **CAPES** | 79% | 59% | 76% |
| **SCIELO** | 17% | 28% | 21% |
| **PROEF** | 4% | 13% | 3% |

Fonte: elaborado pela autora (2024)

De acordo com os dados gerados pelo resultado das buscas nas três plataformas – Portal Capes de Teses e Dissertações, Scielo e PROEF, notou-se a predominância de informação sobre a temática ampla quanto ao objeto de estudo, usando-se os descritores “lutas”, “artes marciais”, “esportes de combate”, “Jiu Jitsu”, “jogos de oposição” e “MMA”, encontrados na base de dados CAPES, sendo, respectivamente, 59% e 79%, seguido pela plataforma SCIELO com a porcentagem de 28% e 21%, e por último o repositório do PROEF com 4% e 13%.

**TABELA 3 – RELAÇÃO ENTRE DESCRITORES, OBJETO DE ESTUDO E COM AS ÁREAS DE CONHECIMENTO**

| ÁREAS DE CONHECIMENTO | DESCRITORES | OBJETO DE ESTUDO |
|---|---|---|
| **CIÊNCIAS BIOLÓGICAS** | 56% | 1% |
| **CIÊNCIAS HUMANAS GERAL** | 54% | 44% |
| **EDUCAÇÃO** | 20% | 55% |

Fonte: elaborado pela autora (2024)

Constatou-se também que o mesmo padrão ocorreu na especificidade temática. Os resultados desta análise apontou para predominância de publicações no Portal CAPES de Teses e Dissertações diante da temática lutas, o que pode, positivamente, se relacionar ao financiamento às temáticas escassas, como também apontou para uma escassez no tratamento do tema pelo PROEF que, apesar de contemplar com exclusividade publicações no contexto educacional, não tem expressividade acadêmica no tema lutas, podendo indicar e reforçar a necessidade e importância do ensino das lutas na escola, a falta de familiaridade no tema pelos docentes pesquisadores, e uma deficitária formação docente em educação física em lutas.

Tais constatações também reforçam novamente a necessidade de inclusão do tema lutas em todas as etapas da educação básica e não só a partir do segundo bloco do primeiro ciclo do ensino fundamental – Anos Iniciais, pois há uma desproporcionalidade cultural no ensino das práticas corporais que por consequência, reflete no ensino superior.

Identificou-se que com exceção da capoeira, outras modalidades de lutas não estão entre as modalidades mais estudadas pelos pesquisadores brasileiros, podendo indicar desconhecimento, ou desinteresse pelo tema.

Dos 17% de toda produção acadêmica gerada nos últimos dez anos entre 2014 até 2023 direcionada ao objeto de estudo, foram encontradas apenas 38 publicações diretamente relacionadas com o objetivo deste estudo, o que demonstra o desconhecimento profissional sobre a prática do Jiu Jitsu na escola, a escassez dos recursos educacionais, reforçando a relevância e contribuição deste estudo e uma necessidade urgente de mais estudos nesta área, principalmente ao se tratar de um patrimônio da cultura corporal brasileira desassistido e quem sabe, negligenciado como tal.

Diante desta análise é possível sugerir que a legislação educacional em vigor, acerca das práticas corporais recrutadas em educação física escolar, reflete suas privações e obstáculos sociais. As lutas, enquanto uma prática da cultura corporal milenar nas culturas orientais e centenária na cultura ocidental, deve estar inserida no contexto educacional, inclusive por fazer parte da cultura nacional.

> Na BNCC, as unidades temáticas de Brincadeiras e jogos, Danças e Lutas estão organizadas em objetos de conhecimento conforme a **ocorrência social** dessas práticas corporais, das esferas sociais **mais familiares** (localidade e região) às **menos familiares** (esferas nacional e mundial) (Brasil, 2017, p. 2019 grifo nosso).

Segundo dados da BNCC, o critério de seleção práticas corporais em todas as unidades didáticas foram pensadas pelo nível de ocorrência social, como mais ou menos familiares. O Jiu Jitsu Brasileiro, como esporte de combate legitimamente nacional, sequer é citado no contexto regional, tampouco nacional e é considerado, somente em seu termo oriental extinto, e em esfera mundial, portanto, lamentavelmente considerado como pouco familiar.

A unidade temática de lutas no ensino fundamental, ocorre apenas a partir do 3º ano do primeiro ciclo do ensino fundamental, na faixa etária média dos oito anos de idade. Nesta ocasião, são tratadas apenas as lutas do contexto comunitário e regional e Lutas de matriz indígena e africana. Todas as outras unidades temáticas,

com exceção de práticas corporais de aventura e lutas, apresentam objetos de conhecimento conforme o quadro abaixo.

**FIGURA 4 - Unidades Temáticas e Objetos do Conhecimento: séries iniciais**

| UNIDADES TEMÁTICAS | OBJETOS DE CONHECIMENTO | |
|---|---|---|
| | 1º E 2º ANOS | 3º AO 5º ANO |
| **Brincadeiras e jogos** | Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional | Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo<br>Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana |
| **Esportes** | Esportes de marca<br>Esportes de precisão | Esportes de campo e taco<br>Esportes de rede/parede<br>Esportes de invasão |
| **Ginásticas** | Ginástica geral | Ginástica geral |
| **Danças** | Danças do contexto comunitário e regional | Danças do Brasil e do mundo<br>Danças de matriz indígena e africana |
| **Lutas** | | Lutas do contexto comunitário e regional<br>Lutas de matriz indígena e africana |
| **Práticas corporais de aventura** | | |

Fonte: BNCC (BRASIL, 2017). Modificado pelo autor.

Nessa lacuna, a crítica que se faz parte do entendimento de que não há nada a ser ensinado sobre lutas antes do terceiro ano. Que essa criança, só teria repertório motor e cultural para dançar, fazer ginástica, fazer esportes, jogar e brincar nos anos subsequentes.

Compreende-se ainda com nessa lacuna, uma criança brasileira, antes dos seus oito anos de idade não se comunica/expressa por meio de disputas corporais, e não produz cultura corporal de lutas, o que até mesmo um leigo seria capaz de discordar.

A partir do terceiro ano, quando a unidade temática começa a ser tratada, a criança tem acesso à cultura das lutas africanas e indígenas e lutas do contexto comunitário e regional. No ensino fundamental - Anos Finais, especificamente nos

sextos e sétimos anos são tratadas as lutas do Brasil, e oitavo e nono anos, as lutas do mundo e inaugura-se a categoria de esportes de combate na unidade didática de esporte. Neste ponto, é possível perceber que o conteúdo de lutas africanas e indígenas no terceiro ano, são abordadas para cumprir o dispositivo legal da Lei 10.639/2003 que trata da obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro Brasileira”, cujos conteúdos relacionados devem ser ministrados em todo currículo escolar para que a criança entenda e resgate suas raízes étnicas nacionais.

> [...] "Art. 26-A. Nos estabelecimentos de ensino fundamental e médio, oficiais e particulares, torna-se obrigatório o ensino sobre História e Cultura Afro-Brasileira.§ 1º O conteúdo programático a que se refere o **caput** deste artigo incluirá o estudo da História da África e dos Africanos, a luta dos negros no Brasil, a cultura negra brasileira e o negro na formação da sociedade nacional, resgatando a contribuição do povo negro nas áreas social, econômica e política pertinentes à História do Brasil.§ 2º Os conteúdos referentes à História e Cultura Afro-Brasileira serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de Educação Artística e de Literatura e História Brasileiras (Brasil, 2003, p. 1).

Considerando que as lutas de matrizes indígenas e africanas inauguram a unidade temática de lutas na educação básica por razões históricas, culturais e nacionais, por que não tratar das outras lutas brasileiras nesse mesmo período de luta histórica, como por exemplo, o Jiu Jitsu Brasileiro que é contemporâneo da capoeira, sofre assimilação e se nacionaliza após uma tentativa falida de higienização internacional?

Diante deste complexo questionamento que norteou este estudo, e após a análise legal e científica que agregou sensibilidade e propriedade acadêmica ao tema, é possível sugerir que a unidade didática lutas não possui objeto de conhecimento no primeiro bloco do primeiro ciclo, pois **não há respaldo metodológico, e propostas adequadas e seguras que contemplem essa faixa etária, e que contextualize a sua prática.**

Torna-se importante dizer que em nenhuma hipótese, pretende-se com este estudo, possa equiparar ou comparar a luta dos negros pela libertação ou com as lutas dos povos indígenas em suas brutais condições de dominação. O que se

pretende aqui, é garantir no contexto educacional que o resgate histórico e étnico seja integralmente contemplado e, portanto, resgatado, inclusive pela diversidade de cultura corporal que foi produzida no país, e não somente de algumas práticas esparsas.

É relevante, perceber que, enquanto documento vigente na educação nacional, a BNCC ao citar esportes de combate, aponta os exemplos dados pelo documento que são: Judô, Boxe, Esgrima e Tae Kwon Do, cujas origens são de diversos países e não cita o Jiu jitsu Brasileiro originário do próprio país. Quando o documento trata da unidade temática de lutas do contexto comunitário e regional como brasileiras, cita Capoeira, Huka Huka, e Luta Marajoara e não cita o Jiu Jitsu Brasileiro, novamente não se apropriando de sua própria prática advinda de sua cultura. No entanto, quando trata das lutas de diversos países e do mundo, o jiu jitsu, em seu termo genérico, que se encontra em desuso, aparece apenas nessa categoria, demonstrando desconhecimento não apenas do senso comum sobre a nacionalidade da prática, como também da própria academia.

Diante das discussões apresentadas, o presente estudo propõe uma proposta diferente de apresentação das unidades temáticas de LUTAS, ESPORTES (esportes de combate), JOGOS DE BRINCADEIRAS, e seus respectivos objetos de conhecimento e exemplos descritivos para o ensino fundamental, inclusive a partir do primeiro bloco do I ciclo do ensino fundamental, sugerindo **a revisão da Base Comum Curricular**, no sentido de:

- Incluir objetos de conhecimento para área temática de LUTAS já no primeiro bloco do primeiro ciclo do ensino fundamental como LUTAS BRASILEIRAS, estendendo-se em continuidade ao segundo bloco. Tal sugestão se encontra mais bem ilustrado na figura 5 a seguir:

**FIGURA 5 – Unidade Temática e Objetos do Conhecimento**

| UNIDADES TEMÁTICAS | OBJETOS DE CONHECIMENTO | |
|---|---|---|
| | 1º E 2º ANOS | 3º AO 5º ANO |
| **Brincadeiras e jogos** | Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional | Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo<br>Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana |
| **Esportes** | Esportes de marca<br>Esportes de precisão | Esportes de campo e taco<br>Esportes de rede/parede<br>Esportes de invasão |
| **Ginásticas** | Ginástica geral | Ginástica geral |
| **Danças** | Danças do contexto comunitário e regional | Danças do Brasil e do mundo<br>Danças de matriz indígena e africana |
| **Lutas** | *Lutas brasileiras* | Lutas do contexto comunitário e<br>*Lutas brasileiras*<br>Lutas de matriz indígena e africana |
| **Práticas corporais de aventura** | | |

Fonte: BNCC (BRASIL, 2017) Modificado pela autora.

- A retirada do termo JIU JITSU (obsoleto e impraticado) como exemplo descritivo do objeto de conhecimento LUTAS DO MUNDO.

- A Inclusão do termo JIU JITSU BRASILEIRO juntos aos exemplos descritivos de LUTAS BRASILEIRAS.

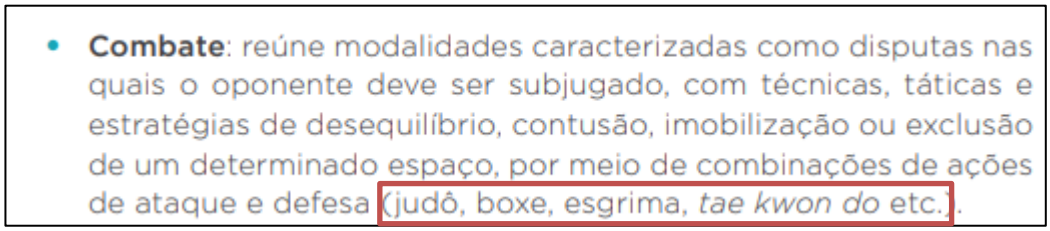
**FIGURA 6 – DEFINIÇÃO DA UNIDADE TEMÁTICA LUTAS NA BNCC**

A unidade temática **Lutas**[42] focaliza as disputas corporais, nas quais os participantes empregam técnicas, táticas e estratégias específicas para imobilizar, desequilibrar, atingir ou excluir o oponente de um determinado espaço, combinando ações de ataque e defesa dirigidas ao corpo do adversário. Dessa forma, além das lutas presentes no contexto comunitário e regional, podem ser tratadas lutas brasileiras (capoeira, huka-huka, luta marajoara etc.), bem como lutas de diversos países do mundo (judô, *aikido*, jiu-jítsu, *muay thai*, boxe, *chinese boxing*, esgrima, *kendo* etc.).

FONTE: BNCC (BRASIL, 2019, p.218) Destacado pela autora.

- A inclusão dos termos JIU JITSU BRASILEIRO e MMA no exemplo descritivo da categoria de Esportes de Combate na Área Temática de Esportes, uma vez que são esportes de combate genuinamente brasileiros e por isso deveriam vir exemplificados em uma Base Nacional antes dos exemplos internacionais.

**FIGURA 7 – DEFINIÇÃO DE ESPORTES DE COMBATE NA BNCC**



- **Combate**: reúne modalidades caracterizadas como disputas nas quais o oponente deve ser subjugado, com técnicas, táticas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço, por meio de combinações de ações de ataque e defesa (judô, boxe, esgrima, *tae kwon do* etc.).

FONTE: BNCC (BRASIL, 2019, p.216) Destacado pelo autor

Outra reflexão importante acerca das práticas corporais nas áreas temáticas para a Educação Física Escolar, é a aproximação natural do universo das Lutas, Artes Marciais e Esportes de Combate (L/AM/EC), da área temática de Jogos e Brincadeiras, que o professor de educação física pode proporcionar. Uma vez que a Base Nacional traz congruência entre os conceitos de lutas e esportes de combate com os elementos: uma disputa corporal, um oponente, e uma ação de interferência espacial, esses elementos são facilmente identificados em uma simples brincadeira de **Pega-Pega.** Entende-se aqui que quando uma criança escolhe brincar de Pega-Pega com outra criança, essa entra em disputa corporal estratégica, com objetivo de atingir ou excluir seu “oponente” de um determinado espaço da brincadeira. Nessa perspectiva, as brincadeiras mais remotas e inerentes à educação infantil, remetem as disputas corporais presentes em suas mais diversas variações, e por isso devem compor até mesmo a área temática de Jogos e Brincadeiras, apontando juntamente para as Brincadeiras de Luta e a valorização dessa temática enquanto objeto de conhecimento da cultura corporal de movimento.

Ao considerar a inclusão da unidade didática de lutas desde o início do ensino fundamental como primordial para a criança brasileira compreender as lutas

brasileiras desde o início da fase escolar, parte-se para a necessidade e importância da execução de uma possibilidade de ensino consistente e sistematizada para o ensino do Jiu Jitsu brasileiro, de uma maneira contextual, significativa para as idades escolares e segura, uma vez que, se o esporte foi assimilado culturalmente enquanto brasileiro, seus métodos de ensino aos brasileiros não devem herdar a metodologia oriental do tempo feudal, fazendo necessário legitimá-lo pedagogicamente enquanto um patrimônio imaterial escolar, e por sugestão ousada deste estudo uma proposta e chancela do termo "**JIU JITSU EDUCACIONAL**", que considere toda o contexto social e as características populacionais brasileiras**,** as pedagogias emergentes do esporte educacional e da educação física escolar, superando inclusive as propostas tradicionais herdadas pelo sistema *Iemoto* e as tradições japonesas feudais.

## 6. O JIU JITSU BRASILEIRO E EDUCACIONAL: A ASSIMILAÇÃO PEDAGÓGICA DA LUTA BRASILEIRA

A ideia de apresentar uma proposta de ensino que reúna as metodologias ativas, de ensino com os ideais críticos, emancipatórios e culturais da educação física escolar, afim não de delimitar um percurso, é a de reunir forças para romper com o tradicional.

A proposta de ensino nesse sentido compreenderá um **"TATAME INVERTIDO"** com a mesma ideia da Sala de Aula Invertida, estudante como protagonista e no centro do processo educativo, uma vez que essa sala de aula será um espaço de quadra, parque, gramado ou tatame para o ensino de lutas, o qual chamaremos por Tatame Invertido em nossa abordagem.

Apesar do uso do jogo ser um método eficiente e o mais usado por aqueles que tentam inovar a prática, é possível considerar a descoberta, confecção e estudo sobre outros recursos educacionais contextualizados, como, mídias digitais, livros didáticos, unidades didáticas entre outros recursos educacionais para o alcance máximos das particularidades culturais e motoras da prática e possibilidades de ensino e aprendizagem do estudante.

Nesse sentido, apresentamos aqui uma possibilidade de recurso educacional de obra literária dramática, com elementos da história do Jiu Jitsu, personagens históricos e com gestos motores, em que as crianças contam a história por meio dos seus movimentos e dos movimentos da própria luta.

No item que aborda as manifestações artísticas e corporais existentes, encontramos o teatro enquanto um fenômeno cultural no universo das artes. E entre as categorias de jogos identificados na cultura da humanidade, há o Jogo dramático.

O jogo dramático, descrito por Slade (2015), vai ao encontro do conceito de Jogo Simbólico de seu contemporâneo Jean Piaget, que valoriza a capacidade expressiva e reveladora do jogo à realidade cotidiana, dos conflitos e fantasias da criança que o pratica (Piaget, 1990, p.186):

> [...] cada pessoa é tanto ator como auditório. Esta é a importância da palavra drama no seu sentido original, da palavra grega drao - "eu faço, eu luto. No drama, i.e., no fazer e lutar, a criança descobre a vida e a si mesma através de tentativas emocionais e físicas e depois através da prática repetitiva, que é o jogo dramático. As experiências são emocionantes e pessoais e podem se desenvolver em direção a experiências de grupo. Mas nem na experiência pessoal nem na experiência de grupo existe qualquer consideração de teatro no sentido adulto, a não ser que nós a imponhamos. Pode haver momentos intensos do que poderíamos nos dignar a chamar de teatro, mas no geral trata-se de drama, e a aventura, onde o fazer, o buscar e o lutar são tentados por todos. Todos são fazedores, tanto ator como público, indo para onde querem e encarando qualquer direção que lhes apraz durante o jogo. A ação tem lugar por toda parte em volta de nós e não existe a questão de "quem deve representar para quem e quem deve ficar sentado vendo quem fazendo o quê!" É uma experiência viril e excitante, na qual a tarefa do professor é a de aliado amoroso (Slade, 1978, p.18).

Slade (1978), divide o jogo dramático em duas categorias, de acordo com o domínio corporal de movimentos: o jogo projetado e o jogo pessoal. No jogo projetado, o corpo ainda não é usado totalmente pelas crianças menores. Já o jogo pessoal é mais bem assimilado por crianças a partir dos cinco anos de idade, por conseguir um melhor domínio corporal.

> [...] a partir do jogo pessoal, podemos esperar o desenvolvimento posterior de: corrida, jogos de bola, atletismo, dança, equitação, ciclismo, natação, luta, excursionismo etc. Tudo isso são formas de atuar. A liderança e o controle pessoal são desenvolvidos. A isto deve-se acrescentar a arte de representar no seu sentido completo. A representação infantil também contém essas coisas, às vezes antes do ator saber como fazê-las. Misturam-se imaginação e imitação (Slade, 1978, p.20.).

Reverbel (1989), amplia as possibilidades do uso de jogos dramáticos para atividades e exercícios simples, como o de imitar animais e jogos coletivos que podem ser criados e utilizados como recursos pedagógicos pelos educadores, ampliando a expressividade do educando envolvido. Um pouco adiante, Bastos *el al*. (2015), considera que a importância desse tipo de jogo está na sua capacidade auxiliadora e exercitadora de resolução de problemas ao improvisar e desempenhar papéis.

> [...] é um jogo subjetivo, que pode ser relacionado ao faz de conta infantil, diretamente vinculado ao imaginário, à criação, e à espontaneidade, o que não significa que seja um jogo puramente

> individual. Não obstante, mesmo que seja coletivo, o foco está nas relações que cada indivíduo estabelece entre as formas teatrais e o seu imaginário (Bastos *et al*. 2015, p.80).

No contexto educacional, a BNCC compreende e estabelece a Educação Física na área de linguagem, considerando que nessa área de conhecimento:

> [...] a finalidade é possibilitar aos estudantes participar de práticas de linguagem diversificadas, que lhes permitam ampliar suas capacidades expressivas em manifestações artísticas, corporais e linguísticas, como também seus conhecimentos sobre essas linguagens, em continuidade às experiências vividas na Educação Infantil (Brasil, 2018, p. 63).

O teatro na BNCC é constituído como uma importante linguagem artística dentro das Artes Visuais e por isso constitui uma unidade temática do componente curricular de Arte. De suas derivações, identificam-se na bibliografia os jogos dramáticos, jogos teatrais, brincadeiras de faz de conta que transitam entre a arte e a educação enquanto recursos mais utilizados.

Para a Educação Física, uma vez que o jogo também é uma unidade temática da BNCC, interessa aprofundar aqui o jogo dramático, como uma possibilidade pedagógica interessante e, inclusive, interdisciplinar ao objeto deste estudo.

Na educação infantil, a BNCC ao tratar sobre o campo de experiência “Corpo, gestos e movimentos” destaca que:

> [...] por meio das diferentes linguagens, como a música, a dança, o teatro, as brincadeiras de faz de conta, elas se comunicam e se expressam no entrelaçamento entre corpo, emoção e linguagem. [...] assim, a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo (tais como sentar com apoio, rastejar, engatinhar, escorregar, caminhar apoiando-se em berços, mesas e cordas, saltar, escalar, equilibrar-se, correr, dar cambalhotas, alongar-se etc.) (Brasil, 2018, p. 41.).

Apesar de não ser muito corriqueiro na área da Educação Física, alguns estudos como o de Silva (2020), sugerem o ensino da expressão corporal nas aulas de Educação Física, com uso do teatro como recurso metodológico e como uma atividade lúdica por meio dos elementos cênicos presentes nos Jogos Teatrais/dramáticos e a dança. Como resultados de sua intervenção pedagógica,

favoreceu aos estudantes descobrirem suas capacidades expressivas, emotivas, exploratórias sobre o corpo, espaço e movimento. Além disso, foi identificado a construção de um pensamento crítico-reflexivo sobre as identidades culturais, no sentido do criar, representar, dramatizar, fantasiar, estímulo do imaginário e o mimetismo, com elaboração da autonomia e protagonismo voltados à cidadania.

Da especificidade em utilizar o recurso do jogo para o ensino de lutas ou artes marciais, Santos (2019) traz como possibilidades o Jogo Marcial conceituado por Huizinga (2010), e o jogo de imitação como promotora de criatividade e entusiasta do movimento, salientando que:

> [...], entretanto, não é fácil introduzir o jogo no contexto marcial, pois a proximidade com o combate tende a afastar a ludicidade. Além disso, as especificidades e o desafio das técnicas exigem atenção e também podem gerar alguma tensão, impedindo o surgimento do estado de jogo. Duas técnicas marciais facilitam este processo, pois transitam com bastante fluidez entre o jogo, o teatro, o combate e a dança. Trata-se dos estilos marciais chineses que interpretam animais e a capoeira, pois além de elementos marciais, possuem outros de ordem estética (SANTOS, 2014). Em alguns estilos marciais de origem chinesa, a própria técnica de interpretar um animal em contexto de combate, já transporta o estudante para o mundo do jogo, característica privilegiada de aprendizado e deleite humano. Na capoeira, a musicalidade e a ocupação do espaço vazio do outro, exigirá uma gestualidade que não visa ações de oposição através do contato corporal, mas de composição e diálogo, potencializando extraordinariamente o estado de jogo. O jogo de imitação também é extremamente favorável em várias etapas aqui apresentadas, pois possibilita a exploração e desenvolvimento das técnicas estudadas além de potencializar novas possibilidades gestuais, promovendo a criatividade e aguçando o entusiasmo pelo movimento. Por fim, é preciso apontar que o uso do jogo no contexto marcial não deve ocorrer a custo da completa perda da especificidade da simulação de um combate, pelo contrário, é preciso estudar profundamente a marcialidade para poder transmutá-la em jogo. Assim, o desafio de ensinar a arte marcial através do jogo é equilibrar o prazer intrínseco do mesmo com o desenvolvimento técnico do gesto marcial (Santos, 2019, p.13).

Na estratégia de utilização do Jogo Dramático para ensino do Jiu Jitsu de modo educacional, é preciso estabelecer previamente um enredo, ou temática, um cenário e objetos relacionados a história e estabelecer os personagens que serão tratados durante a dramatização.

Apesar da natureza instrumentalizadora do recurso educacional e dos materiais didáticos, não pretendemos aqui trazer uma proposta fechada de ensino, mas mediante um exemplo de Jogo Dramático proposto, despertar a criatividade do aprender que supera o "*bancarismo",* conforme Freire bem destaca (São Paulo, 1990.).

A ideia apresentada consiste em ensinar Jiu Jitsu Brasileiro não da maneira institucional ou esportiva, muito menos na pedagogia oriental e tradicional, mas em uma pedagogia brasileira e educacional, que transite entre o repertório cultural brasileiro já trazido pelas crianças, transitando gradualmente para as lutas e especificamente para os movimentos da modalidade pretendida. Nesta perspectiva, as crianças podem aprender Jiu Jitsu recrutando outras práticas de sua cultura corporal, iniciando por uma simples brincadeira de Pega Pega, progredindo para jogos dramáticos imitando os movimentos de animais, em seguida, fazendo uso do futebol adaptado para o plano baixo, e ainda aprendendo sobre a origem da história da modalidade, uma vez que a maioria das lutas de raízes orientais surgem da observação do movimento de animais cujo fenômeno se repete dentro do movimento de assimilação conforme citado pela família Gracie (2014):

> [...] Fascinado pela natureza, gostava de observar o comportamento dos animais e fazia experiências surpreendentes. Duas histórias ficaram famosas na família. Primeiro a do jacaré: sempre que ia ao sítio do tio Lucionel, irmão de sua mãe em Castanhal, interior do Pará, Carlos tomava banho de rio. Foi durante esses banhos que percebeu que os jacarés, quando vão atacar a presa, fazem a mira de fora d'água, de olhos abertos, e depois mergulham de olhos fechados. Carlos passou, então a brincar de "enganar jacaré", ou seja, chamava a atenção do bicho e, assim que o jacaré mergulhava, mudava de lugar e o bicho ficava como um bobo sem conseguir alcançá-lo. A outra história é a da cobra: Carlos descobriu que a cobras nunca olham para cima, então se divertia coçando a cabeça delas por trás, com a mão direita, sem que elas reagissem. Qualquer um que o visse afagando uma cobra juraria que tinha poderes paranormais, quando, na verdade, a explicação era simples: não existia mágica, e sim uma técnica refinada, desenvolvida pela observação do comportamento do animal. (Gracie, 2014, p. 28-29).

Ao trazer a história contada junto com os movimentos, os personagens sugeridos ou criados pelo professor, estão relacionados à história real da modalidade, proporcionando uma experiência educativa e cultural mais completa. Na

sugestão aqui apresentada, o personagem do rei e dos guardas, por exemplo, remetem a história dos samurais e do consenso acadêmico de surgimento do Jiu Jitsu no mundo.

Nessa abordagem, a escassez de materiais mais complexos como tatame e quimono necessários na condição esportiva, podem ser resolvidas. Nesta proposta sugerimos pela escolha da modalidade de Jiu Jitsu sem quimono, que é uma derivação da modalidade e também institucionalizada. É importante trazer essa temática em aula, para que a criança conheça as duas modalidades. Em uma proposta mais aprofundada, pode-se utilizar por exemplo o uso de blusas ou moletons velhos com abertura frontal para simular o quimono. Em relação ao tatame, se a escola não possuir esse material, pode ser utilizado colchonetes disponíveis, ou ainda uma lona sobreposta em área de grama. Nessa situação, a execução de movimentos do plano baixo deve ser adaptada e com cuidados redobrados, a fim de garantir prioritariamente a segurança dos educandos.

Entre os pontos positivos deste material é a autonomia que o professor e o estudante têm tanto na expressividade quanto nas possibilidades abertas de instrumentalização sem o uso de muitos recursos ou materiais complexos. A banalização do toque e dessexualização do contato ocorrem naturalmente. O ponto negativo é a dificuldade dos movimentos transitórios entre o plano alto e baixo em situações de limitação de recursos de acolchoamento do local.

Nesta perspectiva, sugerimos quatro exemplos de Jogos Dramáticos e atividades relacionadas que serão mais bem compreendidas pelo Recurso Educacional apresentado pelo vídeo e livreto, que acompanham este estudo e encontram-se a seguir com todas as orientações e explicações.

## 6.1 JOGO DRAMÁTICO 1

### QUADRO 5 – A LUTA DOS ANIMAIS

| ENREDO-TEMA | A LUTA DOS ANIMAIS |
|---|---|
| **CENÁRIO E MATERIAIS** | QUADRA OU ESPAÇO COM DIFERENTES CORES PINTADAS, QUE SERÁ UMA FLORESTA, COM RIO, TERRA E ÁRVORES. |
| **PERSONAGENS** | ONÇA, CARANGUEIJO, PATO, PEDRA, JACARÉ, TARTARUGA, PONTE E FORMIGA |
| **HISTÓRIA** | ERA UMA VEZ, UMA FLORESTA CHEIA DE ANIMAIS<br><br>UM DIA, UMA FAMÍLIA DE **ONÇAS** SAIU PARA CAÇAR.<br><br>NO CAMINHO, ELAS ENCONTRARAM UMA FAMÍLIA DE **CARANGUEIJOS** TOMANDO SOL NO RIO.<br><br>FOI QUANDO DE REPENTE COMEÇOU UM BARULHÃO DE TIRAR O SONO.<br>ERA UMA FAMÍLIA DE **PATOS** E ERA UM TAL DE QUACK QUACK QUE NÃO DEIXAVA NINGUÉM EM PAZ.<br><br>ENTÃO, OS **CARANGUEIJOS** SAÍRAM DO RIO E FORAM PROCURAR UM LUGAR MAIS SILENCIOSO PERTO DAS **PEDRAS**.<br><br>SÓ QUE NÃO SABIAM QUE ERA LÁ NAS PEDRAS QUE OS **JACARÉS** TOMAVAM SEU SOL DA MANHÃ E MORRERAM DE MEDO DO JÁ – CÁ – RÉ.<br><br>PASSOU ENTÃO UMA ONDA TÃO FORTE, MAS TÃO FORTE QUE TOMBOU AS **TARTARUGAS** DE PONTA CABEÇA E ELAS TENTAVAM SE VIRAR.<br><br>AS TARTARUGAS DESCOBRIRAM QUE ESTAVAM EM CIMA DE UM GRANDE FORMIGUEIRO, E AS FORMIGASS ACORDARAM QUERENDO PICAR O SEU BUMBUM.<br>AS TARTARUGAS ENTÃO FIZERAM A **PONTE DO FORMIGUEIRO** E SE VIRARAM BEM RAPIDINHO.<br><br>E COM TODO MUNDO ACORDADO, VIROU UMA GRANDE LUTA DOS ANIMAIS:<br>ERA O**NÇA** PARA UM LADO,<br>**CARANGUEIJO** PARA O OUTRO,<br>ERA **PATO** CANTANDO,<br>**TARTARUGA** SE VIRANDO,<br>ERA **PEDRA, JACARÉ**<br>E ATÉ **FORMIGA** PICANDO O BUMBUM |

| SUGESTÃO DE ATIVIDADES | |
|---|---|
| **1.PEGA PEGA FORMIGUEIRO** | O pegador é a formiga, quem é pego vira pedra, quem salva precisa pular a pedra. |
| **2. PEGA PEGA ONÇA/CARANGUEIJO** | O pegador é onça, todos são caranguejos, quem é pego vira uma pedra, para salvar é preciso pular a pedra. |
| **4.FUTEBOL DOS ANIMAIS** | Em dois times as crianças podem se locomover pela área adaptada do jogo de futebol fazendo o movimento de um dos personagens, só não podem andar em pé. o gol é feito com os pés. |
| **3.LUTA DOS ANIMAIS** | As crianças assumem o papel de um animal por vez em duplas tem que tocar no adversário.<br><br>LUTA DOS PATOS (PÉ),<br>LUTA DAS ONÇAS (PÉ),<br>LUTA DOS CARANGUEIJOS (COSTAS)<br>LUTAS JACARÉS (PERNAS)<br>LUTA DAS TARTARUGAS (CABEÇA) |
| **5. LUTA DOS ANIMAIS CRIATIVAS** | As crianças podem criar o movimento de um animal diferente, ou podem escolher um animai da história e brincar de luta. |
| **6.LUTA DOS ANIMAIS COM RABO** | As crianças colocam atrás da sua cintura, uma pequena fita de TNT, utilizar movimentos de qualquer um dos animais aprendidos para conquistar a fita do adversário. Pode ser usado prendedor quando for trabalhar no plano alto. |

**ORIENTAÇÕES PARA O PROFESSOR**

O professor pode demonstrar os movimentos relativos aos personagens antes ou durante a história, deste modo, cada vez que a criança ouve a palavra grifada, ela faz o movimento que já conhece e conta a história com o seu próprio corpo e movimento. No fim da história, o professor pode brincar com as palavras dos personagens rapidamente, para que as crianças executem os movimentos e as transições entre eles, configurando a exploração dos planos alto, médio e baixo e aproximando ainda mais da espontaneidade de uma situação de luta. O professor pode demonstrar os movimentos relativos aos personagens antes ou durante a história, deste modo, cada vez que a criança ouve a palavra grifada, ela faz o movimento que já conhece e conta a história com o seu próprio corpo e movimento. No fim da história, o professor pode brincar com as palavras dos personagens rapidamente, para que as crianças executem os movimentos e as transições entre eles, configurando a exploração dos planos alto, médio e baixo e aproximando ainda mais da espontaneidade de uma situação de luta.

Nas atividades propostas, a sugestão é progredir da brincadeira um a seis do PEGA PEGA PARA A LUTA, de brincadeiras mais simples para jogos mais estruturados, do grupo para a dupla, a fim de proporcionar uma transição natural da cultura corporal do conhecido para o desconhecido. Neste enredo, o professor tem a liberdade de trabalhar movimentos diferentes dos propostos de acordo com a especificidade da modalidade de luta escolhida. Nesta sugestão, temos por base os movimentos básicos do Jiu Jitsu Brasileiro, que também podem ser adaptados à faixa etária e às necessidades dos estudantes até mesmo modificados de acordo com as suas experiências pessoais, ou do seu contexto cultural local.

A proposta do jogo dramático é desenvolvê-lo em três planos de aula, relembrando e dramatizando em cada aula com mais autonomia o enredo, e realizando em média duas brincadeiras por aula.

Fonte: elaborado pela autora (2024)

## 6.2 JOGO DRAMÁTICO 2

### QUADRO 6 – O REI CÉFALO E A HISTÓRIA DO JIU JITSU

| ENREDO-TEMA | O REI CÉFALO E A HISTÓRIA DO JIU JITSU |
|---|---|
| **CENÁRIO E MATERIAIS** | QUADRA OU ESPAÇO COM DIFERENTES CORES PINTADAS, QUE SERÁ UMA FLORESTA, COM CASTELO, REI E GUARDAS |
| **PERSONAGENS** | REI CÉFALO (REI JAPONÊS), CASTELO, 4 GUARDAS SAMURAIS |
| **HISTÓRIA** | ERA UMA VEZ UM REI MUITO QUERIDO QUE SE CHAMAVA **CÉFALO** O REI CÉFALO MORAVA SOZINHO DENTRO DE SEU CASTELO REDONDO<br><br>ELE FICOU MUITO PODEROSO E PREOCUPADO COM A SUA SEGURANÇA<br>CONTRATOU DOIS **GUARDAS** PARA PROTEGEREM A ENTRADA DO CASTELO E MAIS DOIS **GUARDAS** PARA PROTEGEREM A ESTRADA REAL.<br>AOS **GUARDAS** OS **REI CÉFALO** DEU O NOME DE **SAMURAIS**. E ACHOU QUE VIVERIA TRANQUILO PARA SEMPRE.<br><br>SEU CASTELO REDONDO COM 4 **GUARDAS, 4 SAMURAIS**, VISTO DE CIMA PARECIA UMA PESSOA, COM UMA CABEÇA (**CÉFALO**), UM TRONCO (ESTRADA REAL), DOIS BRAÇOS (2 **GUARDAS SAMURAIS**) E DUAS PERNAS. (MAIS DOIS **GUARDAS SAMURAIS**)<br><br>O SEU CASTELO FICOU TÃO PROTEGIDO QUE DIZEM POR AÍ QUE ERA O REINO MAIS DIFÍCIL DE SER INVADIDO E QUE NINGUÉM CONSEGUIA CHEGAR ATÉ O REI **CÉFALO**, POIS ELE ERA O ÚNICO REI QUE HAVIA TREINADO SEUS **GUARDAS** PARA LUTAREM SEM ARMADURAS E COM SEU PRÓPRIO CORPO, COM TÉCNICAS DE LUTA MUITO INTELIGENTES, CASO PERDESSEM SUAS ESPADAS.<br><br>O REI **CÉFALO** NÃO ERA O REI MAIS ALTO, NEM O MAIS FORTE DOS REIS, MAS ERA CONHECIDO POR SER O MAIS INTELIGENTE DE TODOS, POIS DESDE CRIANÇA OBSERVAVA E IMITAVA O MOVIMENTO DOS ANIMAIS E COM ESSES MOVIMENTOS TREINAVA OS SEUS **SAMURAIS** PARA SE DEFENDEREM COM SEU PRÓPRIO CORPO, COM TÉCNICAS DE LUTA QUE NENHUM OUTRO REI CONHECIA, ENTÃO NINGUÉM SE ARRISCAVA A INVADIR O REINO DO REI **CÉFALO.** |

| SUGESTÃO DE ATIVIDADES | |
|---|---|
| **1.O REI DO CASTELO** | Em uma área central do espaço demarcado, coloca-se um cone em cima de um balde que representa o castelo do rei. Uma criança é escolhida para ser o rei que protege as invasões e tentativas de derrubar o castelo com bolas distribuídas para a turma, que só podem arremessar atrás de uma linha demarcada ou de um círculo. Quem derruba o cone, se torna rei no lugar do anterior, e passa a defender o castelo. Pode utilizar a coroa de rei para coroar o novo rei. |
| **2. GUARDA DA RUA** | Similar a brincadeira popular mãe da rua, a rua seria a estrada real do castelo do rei, e o Guarda pega quem tenta atravessar. O posicionamento do guarda deve ser sentado com joelhos fletidos (posição de guarda) e pode ser movimentar apenas no plano baixo (de onça ou caranguejo). Os invasores podem atravessar em pé, e quando capturados, tornam-se guardas auxiliares pegando as demais crianças. Pode-se definir que quem for o último a ser pego, se torna o próximo guarda para recomeçar a brincadeira. |
| **3.PIQUE COROA** | Similar ao jogo Pega Bandeira ou Pique Bandeira, um jogo de território, as crianças em dois times, devem capturar a coroa do rei do time oposto para conquistar o reino. Porém apenas podem se locomover no plano baixo, com um dos movimentos dos animais, não podendo ficar em pé. Ganha o time que capturar primeiro a bandeira do reino oposto. Variações: pode-se trocar a coroa, pela bandeira, ou por uma criança que representa o rei. Aqui pode-se delimitar ações de agarre possíveis na captura e na defesa, desde que haja condições acolchoadas seguras para o solo. |
| **3. PEGA CÉFALO** | Em duplas, um deve ficar em pé e outro na posição sentada (guarda). A criança em pé deve encostar na cabeça do colega sentado para ganhar a disputa. Ao encostar, as crianças invertem a posição. Nessa brincadeira. Aqui são trabalhados conceitos de guarda, retenção de guarda e passagem de guarda mais específicas do Jiu Jitsu. |
| **ORIENTAÇÕES PARA O PROFESSOR** | |
| Nesse Jogo dramático, as palavras em negrito são personagens a serem dramatizados com gestos específicos:<br>**CÉFALO:** mão na cabeça.<br>**GUARDA**: Sentado no chão com joelho flexionado a frente em posição de guarda e mãos em posição de defesa com a palma pra frente, conectando cotovelos nos joelhos.<br>**SAMURAI:** Sentado com pernas cruzadas, e as duas mãos com punho cerrado na cintura, fazendo cara de “mau”.<br>Nesta sequência de brincadeiras e jogos abordam-se conceitos de guarda do Jiu Jitsu, o posicionamento no solo e de deslocamento no plano baixo. A criança vai apresentar dificuldades nesse deslocamento por não ser um movimento habitual dos bípedes. Nesta sugestão, as regras, símbolos e organização espacial das brincadeiras podem e devem ser modificadas para contemplar as especificidades da turma e do local. A sequência torna-se mais uma vez importante, por progredir em complexidade dos movimentos. É importante explicar nesse momento, que não se pode utilizar de movimentos de impacto, como socos, ou chutes, e que isso não faz parte do Jiu Jitsu Brasileiro. Entretanto, pode-se realizar movimentos de empurrar, puxar, reter e segurar, sempre ressaltando o respeito pelo corpo das outras crianças em relação de reciprocidade. | |

Fonte: elaborado pela autora (2024)

## 6.3 JOGO DRAMÁTICO 3

### QUADRO 7 – A FUGA DO TOURO TORRESMO

| ENREDO-TEMA | A FUGA DO TOURO TORRESMO |
|---|---|
| **CENÁRIO E MATERIAIS** | QUADRA OU ESPAÇO COM DIFERENTES CORES PINTADAS, QUE SERÁ UMA FLORESTA, COM CASTELO E COLCHONETES |
| **PERSONAGENS** | REI CÉFALO, 4 GUARDAS, TOURO TORRESMO. |
| **HISTÓRIA** | O REI **CEFALO** TINHA UM ANIMAI DE ESTIMAÇÃO, UM **TOURO!**<br>A SEU TOURO ELE DEU UM NOME CARINHOSO: **TOURO TORRESMO.**<br>ELE NÃO TINHA FILHOS, ENTÃO FALAVA PARA TODAS AS VISITAS DO **TOURO TORRESMO**<br>ERA **TOURO TORRESMO** PARA CÁ, **TOURO TORRESMO** PARA LÁ<br>ERA **TOURO TORRESMO** PARA CIMA, **TOURO TORRESMO** PARA BAIXO, **TOURO TORRESMO** PARA TODO LADO!<br>PARECIA UM CACHORRINHO BEM MANSINHO<br>MAS NA VERDADE ELE ERA TERRÍVEL E TRAVESSO, GOSTAVA DE PULAR DE UM LADO PARA O OUTRO E DAR CARINHO EM FORMA CABEÇADAS SEM LEMBRAR QUE ELE TINHA DOIS GRANDES CHIFRES!<br>UM DIA, O REI **CÉFALO** ESTAVA TIRANDO SEU COCHILO DA TARDE E OUVIU UMA GRITARIA DOS SEUS **GUARDAS**, MAS NÃO PARECIA UMA INVASÃO<br>ERA O **TOURO TORRESMO** QUE MUITO ESPERTINHO ESCAPOU E ESTAVA SOLTO PELO CASTELO<br>O REI **CEFALO** FICOU DESESPERADO POIS SABIA QUE O **TOURO TORRESMO** PESAVA MAIS DE **CEM KG** E FICOU EM DÚVIDA SE OS SEUS GUARDAS CONSEGUIRIAM DOMÁ-LO E PRENDÊ-LO SEM SE MACHUCAREM?!<br>MAS A GRANDE SORTE DO REI **CÉFALO** FOI QUE ELE HAVIA TREINADO TÃO BEM SEUS **GUARDA**S COMO **SAMURAIS,** OBSERVANDO O MOVIMENTO E O COMPROTAMENTO DOS ANIMAIS E TAMBÉM O MOVIMENTO DOS **TOUROS**! POR CONTA DISSO OS **SAMURAIS,** MUITO INTELIGENTES E PREPARADOS TINHAM ANOTADO OS SEGREDOS DE COMO DOMAR UM **TOURO:**<br><br>**RECEITA PARA DOMINAR UM TOURO FUGITIVO:**<br><br>1. SEGURÁ-LO PELAS SUAS PERNAS<br>2. PASSAR A SUA **GUARDA** TOUREANDO PARA O LADO<br>3. SEGURAR SUA CABEÇA, DE PREFERENCIA PELOS CHIFRES<br>4. PRESSIONAR ELE DE COSTAS NO CHÃO COM A BRINCADEIRA DO **100KG.** (VAI PARECER QUE TEM 100KG EM CIMA DELE)<br><br>PRONTO, O **TOURO** FOI DOMINADO, UFA!<br><br>E ASSIM, TENDO COLOCADO SUA GRANDE SABEDORIA EM PRÁTICA, O REI **CÉFALO,** SEUS **GUARDAS SAMURAIS,** E O **TOURO TORRESMO** VOLTARAM A VIVER FELIZES PARA SEMPRE...OU QUASE SEMPRE NÉ?! |

| SUGESTÃO DE ATIVIDADES | |
|---|---|
| 1. **BRINCADEIRA DO CEM QUILOS Dominando o touro** | Tendo por a brincadeira do **"PEGA CÉFALO",** além de encostar na cabeça da criança que está sentada, o objetivo é abraçar a cabeça do "touro fugitivo" no solo. Para isso a criança em pé, deve segurar os dois calcanhares do "touro sentado", desequilibrá-la para traz até que suas costas toquem no solo. Em seguida como uma "toureada- olé" a criança coloca as duas pernas do colega para um dos lados e vai para o outro lado ajoelhando e abraçando sua cabeça. Essa brincadeira se relaciona com a técnica de imobilização do "Cem Quilos" do Jiu Jitsu e presente também no Judô. Após a aprendizagem do movimento, as crianças disputam para conseguir a posição, e trocam de lugar após atingir o objetivo. |
| **2. A REVOLTA DO TOURO** | Tendo por base a "Brincadeira do Cem Quilos", a criança que está por baixo tendo sua cabeça abraçada e imobilizada, deve sair dessa posição, apoiando seu antebraço no ombro da outra, incomodando o pescoço, fazendo um lateralização de quadril "tirando o cobertor" e entrando debaixo do colega para que ao envolver as duas pernas na cintura do colega, feche o "cadeado" unindo os dois pés. Essa brincadeira se relaciona com o movimento de guarda fechada do Jiu Jitsu Brasileiro. Após aprender a movimentação, elas testam em situação de um mini combate, ao conquistar a posição, as crianças trocam de posição. |
| **3.JOGO DO CADEADO** | Tendo por base as duas brincadeiras anteriores. Em duplas, as crianças começam uma sentada na posição de guarda e uma em pé. O objetivo da que está em pé é chegar no "Cem Quilos", e da que está sentada é envolvê-la e fechar o cadeado com suas pernas. Ao conquistar o objetivo, elas trocam de posição inicial e recomeçam. |

| ORIENTAÇÕES PARA O PROFESSOR |
| --- |
| Nesta sequência didática, movimentos mais complexos e específicos de Jiu Jitsu começam a ser recrutados. Com isso, a quantidade de brincadeiras por aula é menor, (uma por aula), visto que podem ser resgatadas as brincadeiras anteriores que também servem de base para as próximas atividades. Neste contexto, a predominância de movimentos é no solo, então cuidados de segurança devem ser redobrados com acolchoamento do solo.<br><br>Para os três planos de ensino, é necessário demonstrar e ensinar os movimentos dos personagens que serão utilizados. Para isto foram selecionados 15 personagens criados para facilitar a abordagem. Esta lista pode ser modificada e apresentada às crianças como uma brincadeira sequencial ou aleatória, e até mesmo como uma coreografia dos animais, falando os nomes rapidamente e as crianças executam a posição como em um jogo de memória motora. |

Fonte: elaborado pela autora (2024)

## 6.4 JOGO DRAMÁTICO 4

**QUADRO 8 – A VISITA DO REI CÉFALO AO BRASIL**

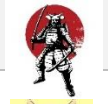
| **ENREDO-TEMA** | **A VISITA DO REI CÉFALO AO BRASIL** |
|---|---|
| **CENÁRIO E MATERIAIS** | Quadra ou espaço, bandeira americana, brasileira e japonesa impressa, algum acessório que represente a cultura baiana. Colchonete grosso ou tatame para quedas. |
| **PERSONAGENS** | Rei Céfalo, 4 Guardas, Baiana, Jacaré. |
| **HISTÓRIA** | Um dia o rei **CÉFALO** decidiu visitar o Brasil.<br>Aproveitou a viagem e passou pelos Estados Unidos e encantou-se pela bandeira **AMERICANA.**<br><br>Já em terras tupiniquins, **CÉFALO** conheceu uma baiana. A **BAIANA**, constrangida por receber um rei tão famoso, ajoelhou aos seus pés emocionada, o abraçou e... Pumba! Sem querer derrubou o rei **CÉFALO** no chão!<br><br>Ficou desesperada, não sabia o que fazer, como se desculpar. O rei **CÉFALO** imediatamente soltou uma gargalhada infinita, pois foi pego de surpresa e ninguém jamais o havia derrubado com as suas técnicas milenares de **JIU JITSU.** Por conta do ocorrido, ele chamou essa forma de derrubar de **"BAIANA"** treinou seus **GUARDAS** com essa mais nova técnica e ninguém mais o derrubou.<br><br>Assim, todas as vezes que encontrava com a baiana ela o cumprimentava fazendo esse movimento de derrubar, e o **CÉFALO** defendia com o movimento do **JACARÉ** que desenvolveu após o tombo!<br><br>Foi assim, que ele e a baiana se tornaram amigos para sempre. **CÉFALO** gostou tanto da baiana que decidiu morar no brasil, trazendo os seus samurais para treinar suas novas técnicas e imitando novos animais que conheceu no Brasil.<br><br>Sempre que podia, tirava umas férias com os seus **SAMURAIS** para visitar os estados unidos e o Japão querendo treinar guardas do mundo inteiro com tudo que havia aprendido e as técnicas que havia aperfeiçoado no Brasil. |

<table>
<tr><th colspan="2">SUGESTÃO DE ATIVIDADES</th></tr>
<tr><td>1.LUTADOR VIVO-MORTO</td><td>Em círculo, ensinar os movimentos dos personagens em sequência: POKEBOLA (queixo no peito e queda para trás) – MATA BARATA (levantada técnica) – Passo atrás. Após aprenderem o movimento, a proposta é brincar de vivo ou morto em que a posição VIVO se refere ao movimento da levantada técnica e a posição do MORTO se refere à posição queda para trás. Ao contrário da brincadeira tradicional, nesta proposta, as crianças que executarem o movimento corretamente saem do círculo e se tornam “testemunhas” e ajudando os outros que executam o movimento e apontando quem consegue fazer para sair da roda e se tornar testemunha também.</td></tr>
<tr><td>2.A BAIANA E O JACARÉ</td><td>Ensinar o movimento da BAIANA (a baiana ajoelhou um, ajoelhou dois, abraçou com palma, levantou e derrubou...boom!) e do JACARÉ (JÁ – mão no chão; CÁ – dois pés atrás; RÉ – dois pés agrupados). Explicar os dois movimentos unidos, como se o JACARÉ fosse tomar sol na PEDRA. “A BAIANA AJOELHOU, E O JACARÉ PEGOU!”</td></tr>
<tr><td>3.LUTA BAIANA</td><td>Em duplas, a brincadeira é uma luta de ataque e defesa com os personagens BAIANA E JACARÉ.<br>O professor pode propor duas variações:<br><br>1. A dupla decide um papel único, em que uma criança é somente a BAIANA tentando derrubar enquanto o outro só defende na posição do JACARÉ. Depois invertem os personagens. Pode-se contar os pontos das derrubadas. (sugestão dois pontos cada queda, conforme regras oficiais do esporte).<br><br>2. A dupla alterna entre os papéis, ora JACARÉ, ora BAIANA, com o objetivo de derrubar e pontuar (2 pontos cada derrubada) e não deixar ser derrubado para não tomar os pontos. Ganha quem conseguir conquistar mais pontos no final do tempo definido.</td></tr>
<tr><td colspan="2">ORIENTAÇÕES PARA O PROFESSOR<br><br>Nessa temática de Jogo, o professor consegue abordar tanto os princípios e movimentos do Jiu Jitsu, quanto das lutas que também possuem projeções. Ele pode fazer relações entre o Jiu Jitsu e a Capoeira, como o uso comum no nome “Baiana” para a projeção utilizada nas duas modalidades, quanto relacionar e discutir regras do Judô que na sua evolução das regras, não permite mais derrubar segurando as pernas. Ao contrário do Wrestling, por exemplo que a maioria das projeções são realizadas na altura das pernas.<br><br>Nas atividades propostas acima, o professor deve ter atenção redobrada na segurança das crianças, uma vez que são movimentos de impacto, devem ser realizados de preferência em colchão ou tatame de alta espessura. Além disso, o movimento de queda para trás, deve ser ensinado com detalhamento do gesto técnico afim de assegurar o ensino da projeção de maneira mais segura possível e não ocasionar lesões. Por isso, recomenda-se aqui seguir na ordem das atividades sugeridas, que já foi pensada com essa intencionalidade.</td></tr>
</table>

Fonte: elaborado pela autora (2024)

## 6.5 Guia de personagens para a execução dos jogos dramáticos do Jiu Jitsu Educacional

**QUADRO 8 – PERSONAGENS DRAMÁTICOS**

| Nº | PERSONAGEM | MOVIMENTO EDUCACIONAL | TÉCNICA RELATIVA |
|---|---|---|---|
| 1 | | PATO | Cócoras, andar em plano médio abaixado. Base. |
| 2 | | ONÇA | Andar em quatro apoios e quadril alto |
| 3 | | CARANGUEIJO | Andar em quatro apoios e quadril baixo (guarda) |
| 4 | | PEDRA | Quatro apoios estático de joelhos. Defesa das costas |
| 5 | | CÉFALO | Mãos na cabeça |
| 6 | | GUARDA | Sentado com joelhos flexionados e palmas da mão a frente na posição de defesa |
| 7 |  | SAMURAI | Sentado com as pernas cruzadas, dois punhos cerrados na cintura e cara de “mau” |
| 8 | | TOURO | Em quatro apoios, dois dedos indicadores simulando dois chifres na cabeça |
| 9 |  | TORRESMO | Em quatro apoios, duas mãos na barriga |
| 10 | | CAIR COMO UMA POKEBOLA | Queda técnica para trás com queixo no peito |
| 11 | | POSE DE DEBOCHE E MATA BARATA | Levantada técnica |
| 12 | | PONTE DO FORMIGUEIRO | Elevação do quadril |
| 13 | | PUXAR A CORDA | Lateralização ou “fuga” de quadril sentado para frente |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **14** | | **EMPURRAR PAREDE** | Fuga de quadril sentado para trás |
| **15** | | **PUXAR O COBERTOR** | Lateralização e deslocamento de quadril em decúbito dorsal para frente |
| **16** | | **TIRAR O COBERTOR** | Lateralização e deslocamento de quadril em decúbito dorsal para trás |
| **17** | | **TARTARUGA NINJA** | Deslocamento lateral do quadril em decúbito dorsal com recrutamento abdominal sem apoio dos pés) |
| **18** | | **A BAIANA AJOELHOU** | Movimento de derrubar abraçando as pernas (double leg) |
| **19** | | **O JACARÉ** | Flexão de tronco ao solo (burpee ou spraw) |
| **20** | | **TATU BOLA** | Rolamento para frente e para trás |

Fonte: elaborado pela autora (2024)

O Guia de personagens dramáticos aqui apresentado é apenas uma indicação de animais escolhidos a fim de representarem movimentos corporais básicos para o ensino das atividades propostas e dos Jogos Dramáticos. Recomenda-se que esse material seja utilizado em sua totalidade, juntamente ao recurso educacional anexo a esse trabalho. No recurso educacional, o guia de execução de movimentos, juntamente com os vídeos de animação e as histórias em quadrinhos, representam de maneira mais fidedigna cada movimento e melhor compreensão didática do jogo dramático.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criança brasileira com menos de um ano de vida tem contato com a cultura futebolística e não faz contato com as práticas da cultura nacional, com as lutas brasileiras, com o Jiu Jitsu brasileiro, que nem ao menos necessita de implementos. Mais do que isso, a criança passa quase dez anos sem experenciar na escola nenhum tipo de luta, mas é muitas vezes reprimido desde a educação infantil quando tenta expressar-se lutando, ou entra em disputas corporais com outras crianças. Neste momento, a repressão sem ressignificação, gera um distanciamento da prática, e sinalizando para o preconceito.

Próximo à adolescência, aos 12 anos de idade, dotados de impulsos hormonais e libidinais próprios da idade e muitas vezes não tão controláveis como antes, a questão da sexualidade pode aflorar. Em relação a essa questão, quando adultos recorrem às lutas como recurso disciplinador e regulador de comportamento. Acreditamos que o que poderia ter sido desde o início da vida, um direito à expressão cultural criativa de linguagem e de autorregulação, passa a ser um instrumento político e até de controle.

É preciso superar a ignorância e desconhecimento do pensamento bélico associado ao mundo das lutas, que com legitimidade já se esportivizou. Até mesmo os animais que brincam de luta, não se machucam, não morrem ao fingir morderem-se. É urgente superar o entendimento de que o ser humano que dança não luta, e vice-versa.

O recém-nascido luta ao nascer, entra imediatamente em disputa corporal com a mãe. Nasce lutando para respirar, para abrir os olhos, para se alimentar e se encontrar no mundo, e em seguida, expressa-se com o corpo a necessidade de lutar pela sobrevivência, com seus atos reflexos, chorando, brincando, mordendo, apertando, sugando, descobrindo-se e produzindo cultura com seu corpo e movimento para só depois de um mínimo de autoconhecimento, saber o que é uma bola.

Esperamos com este estudo trazer em cena o avanço do estado da arte da Educação Física Escolar, no que se refere a estruturação de uma prática pedagógica

eficiente no ensino das lutas e do Jiu Jitsu Brasileiro na escola, de modo a consolidar essa prática da cultura corporal de movimento como “A luta da escola brasileira”. Apropriando-se deste conhecimento e desmitificando o ensino e o aprendizado, por meio de um material didático mais acessível, visual, atrativo, inovador, de fácil compreensão, pretendemos, além de apresentar o que foi produzido academicamente na área nos últimos 10 anos sobre esta temática, sugerir materiais didático-pedagógicos para entender como o processo de ensino das lutas, ao superar paradigmas e ampliar suas possibilidades educacionais poderiam ser ensinados na escola para o primeiro ciclo do ensino fundamental.

Ao finalizar este momento da pesquisa, embora de caráter bibliográfico, pudemos construir um Recurso Educacional com o intuito de exemplificar, a partir das brincadeiras e lutas dos animais, como pode associar-se ao fazer pedagógico na Educação Física Escolar a aprendizagem da temática lutas da Educação Infantil e nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

Este estudo sugere novas práticas, novos fazeres pedagógicos, novas “lutas” no chão da escola para que o **Jiu Jitsu Educacional** seja realmente compreendido.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA JUNIOR, A. S.; BORGES, T. F. Mímesis e bricoleur: aproximações conceituais para uma reflexão sobre o ensino das práticas corporais na educação física escolar. **Cadernos de Pesquisa**, São Luís, v. 22, n. 1, p. 88-101, jan./abr. 2015. Disponível em: http://www.periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/3397/1498 Acesso em: 10 mar. 2024.

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO MATO GROSSO**, LEI Nº 12.349, DE 07 DE DEZEMBRO DE 2023.** Dispõe sobre o reconhecimento das artes marciais como patrimônio cultural imaterial no âmbito do Estado de Mato Grosso. 2023. Disponível em: https://leisestaduais.com.br/mt/lei-ordinaria-n-12349-2023-mato-grosso-dispoe-sobre-o-reconhecimento-das-artes-marciais-como-patrimonio-cultural-imaterial-no-ambito-do-estado-de-mato-grosso. Acesso em 24 abr 2024.

BAYER, C. **O ensino dos desportos coletivos**. Lisboa: Dinalivro, 1994.

BASTOS, Clarisse Zan de Assis, Alessandra MORAIS, and Ana Paula CORDEIRO. **"Jogos dramáticos e teatrais: aproximações com a Psicologia Genética de Jean Piaget e contribuições à Educação Infantil.** *Schème: Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas* 7, no.1 (September 1, 2015): 66–90. http://dx.doi.org/10.36311/1984-1655.2015.v7n1.p66-90. Acesso em 14 abr 2024.

BETTI, M; ZULIANI, L. R. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**. V.I, n.1, p. 73-81, 2002.

BRACHT, V. **Educação Física e aprendizagem social**. Porto Alegre: Magister, 1992. 122p.

BRASIL. Conselho Nacional de Desportos. Decreto n. 3.199, de 14 de abril de 1941: **Estabelece as bases de organização dos desportos em todo o país**. Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-3199-14-abril-1941-413238-publicacaooriginal-1-pe.html Acesso em: 20 mar. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. LDBEN - Lei Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.** Brasília: MEC, 1996. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/leis/lein9394.pdf Acesso em: 28 junho 2021.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **LEI Nº 10.639, DE 9 DE JANEIRO DE 2003. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-**

**Brasileira", e dá outras providências.** Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm#:~:text=LEI%20No%2010.639%2C%20DE%209%20DE%20JANEIRO%20DE%202003.&text=Altera%20a%20Lei%20no,%22%2C%20e%20d%C3%A1%20outras%20provid%C3%AAncias.. Acesso em 07 abr 2024.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Educação Física, 3o e 4o ciclos. Brasília: SEF, 1998.

BRASIL. MINISTÉRIO DA CULTURA. **Entrevista da Presidente do IPHAN, Jurema Machado, sobre o título de Patrimônio Mundial Imaterial à Capoeira**, concedido pela UNESCO em 2014. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=pGmHmAE8CHw Acesso em: 23 abr 2024.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BREDA, M. *et a*l. **Pedagogia do esporte aplicada às Lutas**. São Paulo. Phorte Editora. 2010. 153 p

BUNKER, B., & THORPE, R. (1986). **The curriculum model**. In R. Thorpe, Bunker, D., & Almond, L (Ed.), Rethinking games teaching (pp. 7-10). Loughborough: University of Technology, Loughborough

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Portugal, 1990.

CAIRUS, José. Modernization, nationalism, and the elite: the genesis of brazilian jiujitsu, 1905-1920. **Revista Tempo e Argumento**, Florianópolis, v. 3, n. 2, p. 100-121, 2011. Disponível em: https://revistas.udesc.br/index.php/tempo/article/view/2175180303022011100. Acesso em: 10 mar. 2024.

CAIRUS, José. **The Gracie Clan and the making of Brazilian Jiu-Jitsu: national Identity, Culture and Performance**, 1905-2003. 2012. 269f. Tese (Doutorado em História) - York University, Toronto, 2012.

CAIRUS, José. O clã Gracie e a invenção do jiu-jítsu brasileiro: identidade, performance e cultura, 1905-1993. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL HISTÓRIA DO TEMPO PRESENTE, 2, Florianópolis, 2014. **Anais** [...] Florianópolis, 2014. Disponível 90 em: http://eventos.udesc.br/ocs/index.php/STPII/tempopresente/paper/viewFile/94/43 Acesso em: 10 mar. 2024.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. Decreto-lei nº 3.199, de 14 de abril de 1941. Disponível em https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-3199-14-abril-1941-413238-publicacaooriginal-1-pe.html Acesso em: 05 de setembro de 2021.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. DECRETO Nº 847, DE 11 DE OUTUBRO DE 1890 **Promulga o Código Penal**. CAPÍTULO XIII - DOS VADIOS E CAPOEIRAS Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1824-1899/decreto-847-11-outubro-1890-503086-publicacaooriginal-1-pe.html Acesso em 13 abr 2024.

CÂMARA MUNICIPAL DE JUIZ DE FORA, **LEI Nº 14.484, DE 27 DE JULHO DE 2022.** Institui o "Projeto Campeões do Futuro", que implementa artes marciais como atividade extracurricular nas escolas da Rede Pública Municipal de Juiz de Fora e dá outras providências.2022. Disponível em: https://www.camarajf.mg.gov.br/sal/norma.php?njt=LEI&njn=14484&njc= Acesso em 24 abr 2024.

CÂMARA MUNICIPAL DE PETRÓPOLIS, **Lei Municipal nº 8.584, de 04 de agosto de 2023.** institui o programa artes marciais na rede municipal de ensino do município de Petrópolis. 2023. Disponível em https://sapl.petropolis.rj.leg.br/ta/4050/text**?**. Acesso em 24 abr 2024.

CAMPO GRANDE. Lei nº 6.012, de 5 de junho de 2018. **Institui o programa "Artes Marciais na Escola",** na Rede Municipal de Ensino (REME). Mato Grosso do Sul, 6 jun. 2018. Disponível em: http://portal.capital.ms.gov.br/egov/downloadFile.php?id=7065&fileField=arquivo_dia_ofi&table=diario_oficial&key=id_dia_ofi&sigla_sec=diogrande . Acesso em: 10 mar. 2024.

CAMPOS, L. A. S. **Metodologia do ensino das Lutas na Educação Física escolar**. Várzea Paulista, SP: Fontoura, 2014. 192 p.

CARREIRO, E. A. Lutas. In: DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. (Org.). **Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005. p. 244- 261.

CAZETTO, F.F. *et al*. O jogo como meio, o "tecnicismo" de cara nova: o caso do judô. Revista Digital, Buenos Aires, ano 10, n. 92, jan. 2006. Disponível em: https://www.efdeportes.com/efd92/judo.htm . Acesso em: 10 mar. 2024.

CBJJ. Confederação Brasileira de Jiu-Jitsu. CBJJ | Confederação Brasileira de Jiu-Jitsu . Acesso em: 31 mar 2024.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE JUDÔ. CBJ. 2013 - **Confederação Brasileira de Judô** – Disponível em https://cbj.com.br/noticias/2924/UNESCO+declara+jud%F4+como+esporte+mais+adequa do+para+crian%E7as.html Acesso: 26 mar 2024.

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

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

CORREIA, W. R.; FRANCHINI, E. Produção acadêmica em lutas, artes marciais e esportes de combate. **Motriz**. v. 16, n.1 p.01-09, jan./mar. 2009. Disponível em: » http://dx.doi.org/10.5016/1980-6574.2010v16n1p01. Acesso em 14 abr 2024.

COSTA, Jonatas M.; SANTOS, Luiz C.; REZENDE, Alexandre. **História e Filosofia de uma Luta**: Primeiras aproximações ao Karatê Kyokushin Oyama. Pensar a Prática, cidade, v. 20, n. 1, 31 mar. 2017.

COSTA, M.; ALMEIDA, F. Q. de. A EDUCAÇÃO FÍSICA E A "VIRADA CULTURALISTA" DO CAMPO: UM OLHAR A PARTIR DE MAURO BETTI E VALTER BRACHT. **Corpoconsciência**, 2018, p. 1-12. Disponível em https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/5222. Acesso em 02 fev 2024.

DA COSTA, L. **Atlas do esporte no Brasil**: jiu jitsu. Rio de Janeiro: CONPEFE, 2006 Disponível em: http://www.listasconfef.org.br/arquivos/atlas/atlas.pdf. Acesso em: 02 fev 2024.

DAÓLIO, J. Por uma educação física plural. **Motriz**. Rio Claro, v.1, n.2, p.134-136, dez, 1995.

DAÓLIO, J. **Educação Física brasileira: autores e atores da década de 1980**. Orientador: Wagner Wey Moreira. 1997. 97 f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 1997.

DÁRIDO, S.C.; NETO. S.L. O Contexto Da Educação Física na Escola. In: DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. (Org.). **Educação física na escola**: implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005. p. 02-24.

DARIDO, Suraya Cristina. **Educação física na escola: conteúdos, suas dimensões e significados**. In: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA. Prograd. Caderno de formação: formação de professores didática geral. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. p. 51-75, v. 16. Disponível em: http://acervodigital.unesp.br/handle/123456789/41549. Acesso em 19 mar 2024.

EISNER, L. **A tela demoníaca.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

ELLIS JR., Alfredo. **Populações Paulistas**. São Paulo, Companhia Editora Nacional, 1934. p.84-85.

ESPARTERO, J. Aproximación histórico-conceptual a los deportes de lucha In: VILLAMÓN, M. (Org.). **Introducción al judô**. Barcelona: Hispano Europea, 1999. p. 23-54

FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo; GONZÁLEZ, Fernando Jaime. La educación física como disciplina curricular en una escuela republicana: notas para pensar la formación del profesorado. **Ágora para la Educación Física y el Deporte**, n. 13, v. 3, p. 299-320, sept. /dec. 2011. Disponível em: https://www5.uva.es/agora/revista/13_3/agora13_3d_fensterseifer_et_al . Acesso em: 20 mar. 2024.

FERNANDES, Robson Marques. **Jiu-Jitsu brasileiro como conteúdo da Educação Física Escolar:** uma abordagem metodológica a partir da pedagogia crítico superadora. Orientador: Costa, Jonatas Maia da. 2022. 95 f. Dissertação (Mestrado em educação física) - Universidade de Brasília, Faculdade de Educação Física, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Brasília, 2022. DOI http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/713628 . Disponível em: https://repositorio.unb.br/handle/10482/43868 . Acesso em: 10 mar. 2024.

FERREIRA, H.S. As lutas na educação física escolar. Rev Educ Fís. 2006, nº 75(135), p.36-44.

FINCK, S. C. M. **A Educação Física e o Esporte na escola**: cotidiano, saberes e formação. 2. ed. Curitiba: IBPEX, 2011. v. 1. 192p.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. 144 p.

FONSECA JMC, FRANCHINI E, DEL VECCHIO FB. **Conhecimento declarativo de docentes sobre a prática de Lutas, Artes Marciais e Modalidades Esportivas de Combate nas aulas de Educação Física escolar em Pelotas, Rio Grande Do Sul.** Pensar Prát. 2013;16(2). Disponível em http://dx.doi.org/10.5216/rpp.v16i2.17221 Acesso em: 14 abr 2024.

GOMES, M. et al. Ensino das Lutas: dos princípios condicionais aos grupos situacionais. **Movimento**, Porto Alegre, v. 16, n. 2, p. 207-227. Abr./jun. 2010.

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

GONÇALVES, A.; SILVA, M. Sobre invenções e capturas: lutas, educação física e currículo. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 571-582, 22 dez. 2017.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime. Educação Física Escolar: entre o “rola bola” e a renovação pedagógica. In: ALBUQUERQUE, Denise Ivana de Paula; DEL-MASSO, Maria Candida Soares (Org.). **Desafios da Educação Física Escolar: temáticas da**

**formação em serviço no ProEF.** São Paulo: Cultura Acadêmica, 2019. ISBN 978-65-86546-43-9. (Programa Publicações Digitais Unesp - IEP3).

GRACIE, Reila. **Carlos Gracie**: o criador de uma dinastia. 5. ed. Rio de Janeiro: Record, 2014

GRACIEMAG. **A história do Jiu-jitsu**. Rio de Janeiro, 2007.

GURGEL, Fábio. **Brazilian Jiu-Jitsu**: do iniciante ao avançado. Rio de Janeiro: Tatame, 2007.

HANCOCK, Harrie Irving. **Japanese Physical Training: the system of exercise, diet, and general mode of living that has made the Mikado‘s people the healthiest, strongest, and happiest men and women in the world**. Nova Iorque: Putnam, 1904. Disponível em: https://openlibrary.org/works/OL5848183W/Japanese_physical_training. Acesso em: 10 mar. 2024.

HALLIWELL, Patrick. **Learning the Koto**. Canadian University Music Review/Revue de musique des universités canadiennes, n.14, p.18–48, 1994.

HEGELE B, JAIME GONZÁLEZ F, MACHADO BORGES R. **Possibilidades do ensino das lutas na escola:** uma pesquisa-ação com professores de educação física. Caderno de Educação Física e Esporte. 2018;16(1):99-107. Disponível em » http://dx.doi.org/10.36453/2318-5104.2018.v16.n1.p99 Acesso em: 14 abr 2024.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1980.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993. 300 p.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2010. Tradução de João Paulo Monteiro.

IPHAN. **Dossiê: inventário para registro e salvaguarda da capoeira como patrimônio cultural no Brasil**. Brasília, 2007. Disponível em: https://www.gov.br/iphan/pt-br/patrimonio-cultural/patrimonio-imaterial Acesso em: 26 mar 2024.

KANO, Jigoro. **Judô kodokan**. São Paulo: Cultrix, 2008

KISHIMOTO, T.M. **Jogos infantis:** o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993

KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Ed. da Unijuí, 1994. 152 p.

LARAIA, Roque de Barros; **Cultura: um conceito antropológico.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007. Disponível em: https://petarquiteturaufmg.files.wordpress.com/2013/04/laraia-cultura-um-conceito-antropolc3b3gico.pdf Acesso em 07 abr 2024.

LIMA JUNIOR; CHAVES JUNIOR. **Possibilidades das lutas como conteúdo da educação física escolar**: o confrontamento em uma abordagem pedagógica com alunos da 6ª série em um colégio estadual do município de Guarapuava/PR. Cadernos de Formação RBCE. p.69-80. 2011.

LISE, Riqueldi Straub; SANTOS, Natasha; CAPRARO, André Mendes. "**A legenda dos Gracie**": uma análise da crônica de Nelson Rodrigues. **Movimento**, v. 20, n. 4, p. 1329-1349, 2014.

LISE, Riqueldi Straub et al. **A BIOGRAFIA ESCRITA POR REILA GRACIE E AS FONTES JORNALÍSTICAS: REVISANDO A HISTÓRIA HEGEMÔNICA**. **Movimento (Porto Alegre)**, Porto Alegre, p. 1149-1160, nov. 2017. ISSN 1982-8918. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/65100 . Acesso em: 08 out. 2021. doi:https://doi.org/10.22456/1982-8918.65100.

LISE, Riqueldi Straub; CAPRARO, André Mendes. **Primórdios do jiu-jitsu e dos confrontos intermodalidades no Brasil**: contestando uma memória consolidada. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, 2018.

LUZ, Paulo Henrique da Silva**; O ensino do jiu jitsu por meio de jogos de luta/oposição: confrontando o planejamento e a realidade escolar**. 2020. 272f. Dissertação de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação Física - Mestrado Profissional. Universidade Federal de Minas Gerais, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/34092?mode=full>.

MARQUES, Franciele; GONÇALVES, Luana Iensen; KROTH, Maicon Elias. **Os critérios de noticiabilidade do jornalismo especializado: a revista Tatame e a tematização do MMA feminino**. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 14. Santa Cruz do Sul, 2013

MATOS, J. M. C. et al. A produção acadêmica sobre conteúdos de ensino na educação física escolar. **Movimento**, Porto Alegre, v. 19, n. 2, p.123-148, abr./jun. 2013.

MATOS J.A.B, HIRAMA L.K, GALATTI L.R, MONTAGNER PC. **A presença/ausência do conteúdo lutas na educação física escolar**: identificando desafios e propondo sugestões. Conexões (Campinas). 2015;13(2):117-35. Disponível em:» http://dx.doi.org/10.20396/conex.v13i2.8640658 Acesso em: 14 abr 2024.

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA. Decreto-lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 institui o código penal. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848.htm. Acesso em 13 abr 2024.

MOL, Serje. **Classical fighting arts of Japan**: a complete guide to koryu Jujutsu. Tokio: Kodansha International, 2001.

NASCIMENTO, P. R. B., ALMEIDA, L. A tematização das lutas na Educação Física Escolar: restrições e possibilidades. **REVISTA MOVIMENTO**, Porto Alegre, v. 13, n. 03, p. 110, set/dez 2007. Disponível em https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/3567 Acesso em: 10 mar. 2024.

NITOBE, Inazo. **Bushido**: alma de Samurai. São Paulo: Tahyu, 2005.

NUNES, H.C. B; MEDEIROS, M. M. M. **Lutas na escola**: a perspectiva do currículo cultural. Várzea Paulista. Fontoura. 2017. 134 p.

OLIVIO JUNIOR, J. A.; DRIGO, A. J. **Pedagogia Complexa do judô – um manual para treinadores de base**. 1ª.ed. Leme - SP: Mundo Jurídico, 2015. v. 1. 180p.

OLIVIER, J. **Das brigas aos jogos com regras**: enfrentando a indisciplina na escola. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

OMORI, Geo. Um pouco da história do “Jiu-Jitsu”. **Jornal O Diário de Notícias**. Rio de Janeiro, 24 jul. 1932.

PEREIRA, Á. S**. Livro-experiência para o ensino-aprendizagem das lutas na Educação Física do Ensino Fundamental e Ensino Médio**. Orientador: Fábio Pinto Gonçalves dos Reis. 2018. 291 f. Dissertação (mestrado profissional) - Universidade Federal de Lavras, 2018

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Tradução de Álvaro Cabral. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

PORTO, C. S. **Migração internacional: o caso dos professores de Brazilian Jiu-Jitsu mineiros que ensinam nos Emirados Árabes Unidos**. Belo Horizonte, 2019. 150 f.: il. Orientador: Duval Magalhães Fernandes Tese (Doutorado) - Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em Geografia - Tratamento da Informação Espacial

REVERBEL, Olga. **Jogos Teatrais na escola: atividades globais de expressão.** São Paulo: Scipione, 1989.

RIBAS, J. F. M. et al. Aproximações da praxiologia motriz com o conceito de organização interna na Base Nacional Comum Curricular - Educação Física. **Pensar a Prática**. Goiânia, v. 22, p. 2-12, 18 out. 2019. Disponível em: https://doi.org/10.5216/rpp Acesso em: 10 mar. 2024.

ROGEL, Daniella Medeiros Moreira. **Modelo pedagógico de luta para o ensino fundamental**. 2020. Dissertação (Mestrado em Estudos Socioculturais e Comportamentais da Educação Física e Esporte) - Escola de Educação Física e Esporte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020. Acesso em: 14 abr 2024.

RUFINO LGB, DARIDO SC. **A separação dos conteúdos das "Lutas" dos "Esportes" na Educação Física escolar:** necessidade ou tradição? Pensar Prát. 2011;14(3):1-17. Disponível em: » http://dx.doi.org/10.5216/rpp.v14i3.12202 Acesso em: 14 abr 2024.

RUFINO, L.G.B. **O Ensino das lutas na escola: possibilidades para a educação física.** Porto Alegre: Penso, 2015.

RUFINO, L. G. B. A tematização das lutas nas aulas de Educação Física: uma análise a partir dos avanços e retrocessos da BNCC: an analysis from the advances and setbacks of BNCC. **Olhar de Professor**, *[S. l.]*, v. 25, p. 1–20, 2022. Disponível em: https://revistas.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/article/view/20515 . Acesso em: 19 mar. 2024.

RUFINO, L. G. B.; DARIDO, S. C. 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, 2012.

RUFINO, L. G. B.; DARIDO, S. C. **O ensino das Lutas na escola**: possibilidades para a Educação Física. Porto Alegre: Penso, 2015a. 208 p.

RUFINO, L. G. B.; DARIDO, S. C. O ensino das lutas nas aulas de Educação Física: análise da prática pedagógica à luz de especialistas. **Revista da Educação Física**/UEM. Maringá, v. 26, n. 4, p.505-518, 25 out. 2015b. Disponível em: https://www.scielo.br/j/refuem/a/MV3Fhn3tQ7kGRB7QYzN6yWz/abstract/?lang=pt . Acesso em: 10 mar. 2024.

SANTOS, G. de O. Relato de experiência com o ensino de artes marciais na formação em Educação Física em Diamantina-MG. **Horizontes - Revista de Educação ISSN 2318-1540**, *[S. l.]*, v. 7, n. 14, p. 229–245, 2019. DOI: 10.30612/hre.v7i14.9313. Disponível em: https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/horizontes/article/view/9313. Acesso em: 19 abr. 2024.

SANTOS, Marcio A. R.; BRANDÃO, Pedro P. S. Produção do conhecimento em lutas no currículo da Educação Física Escolar. **Movimento** (ESEFID/UFRGS), Porto

Alegre, v. 25, e25024, 2019. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/Movimento/article /view/78143. Acesso em: 10 mar. 2024.

SÃO PAULO (Estado). SECRETARIA ESTADUAL DA EDUCAÇÃO. **O menino popular e a Educação Física**. Diretoria de Orientações Técnicas, 1990.

SAVIANI, Dermeval. **A Pedagogia Histórico-Crítica, as lutas de classe e a educação escolar.** Germinal: Marxismo e Educação em Debate, Salvador, v. 5, n. 2, p. 25-46, jan. 2013. Disponível em: https://portalseer.ufba.br/index.php/revistagerminal /article/view/9697/7085. Acesso em: 12 mai 2024.

SERRANO, Marcial. **Geo Omori: o guardião samurai.** São Paulo: Clube de Autores, 2013.

SERRANO, Marcial. **O livro proibido do Jiu-Jitsu**: a história que os Gracies não contaram. São Paulo: Clube de Autores, 2014.

SIEDENTOP, D. **Sport education: quality PE through positive sport experiences. Champaingn:** Human Kinetics, 1994.

Silva, Elisa Barcellos da Cunha. **Teatro e a cultura corporal de movimento: possibilidades pedagógicas para Educação Física escolar** / 2020 131 f.: Orientador: Cleomar Ferreira Gomes. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Mato Grosso, Faculdade de Educação Física, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Cuiabá, 2020.

SILVA, Harrison Vinícius Amaral da**. Efeito de um programa de intervenção estruturado com técnicas do jiu-jitsu brasileiro na atenção visual e no desempenho escolar em adolescentes:** ensaio clínico randomizado. 2020. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2020.

SOUZA, J. Da força do argumento ou do argumento de força? Notas para repensar a produção teórico-crítica em Educação Física no Brasil. **The Journal of the Latin American Sociocultural Studies of Sport** (ALESDE). Curitiba, v. 9, n. 1, p. 108-127, sep. 2018. Disponível em: < https://revistas.ufpr.br/alesde/article/view/60011/36018>. Acesso em: Acesso em: 10 mar. 2024.

SANTOS, S. L. C. (org.), **Esportes de combate**: ensino na Educação Física Escolar. 1 ed. Curitiba: CRV, 2016. 274 p.

SANTOS, Marco A. F. dos. **O mínimo que você precisa saber sobre a história do Jiu-Jitsu no Brasil**: a linha do tempo da implantação do Jiu-Jitsu segundo as evidências e os personagens. Rio de Janeiro: 2019. E-book.

SÃO PAULO. **Currículo Paulista**. São Paulo: SEE- SP/UNDIME-SP, 2019.

SLADE, Peter. **O jogo dramático infantil**. Tradução de Tatiana Belinky. São Paulo: Summus, 1978.

SOARES C.L. *et al*. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

TAMBA, Akira. **La théorie et l'esthétique musicale japonaises**: du 8 à la fi n du 19 siècle. Publications Orientalistes de France. Outubro de 1988.

TRUZZI, O... **Assimilação ressignificada: novas interpretações de um velho conceito. Dados**, v.55, n.2, p. 517-533, 2012. Disponível em: https://www.scielo.br/j/dados/a/zf4QYgMXCx4494SfGQqhHQs/# Acesso em 07 abr 2024.

TORRES, J.; GOMES, M. Propostas pedagógicas para o ensino de lutas em escolas: uma visão sobre o universo do Kung Fu. Revista Digital. Buenos Aires. Año 15, n.147, 2010. Disponível em: www.efdeesportes.com/, Acesso em: 14 abr 2024.

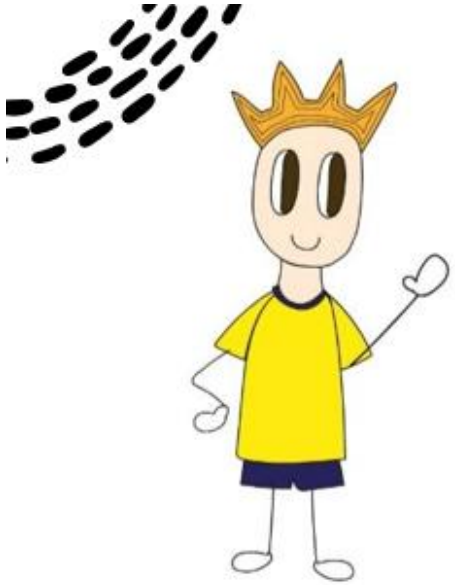
VERGARA MARIN, E. Las atividades luctatorias y la formación en valores. **Revista. Educación Física y Deporte**. v.21, n.02, p.99-104, 2001.

VAGO, T. M... Esporte da escola, esporte na escola: da negação radical à tensão permanente - um diálogo com Valter Bracht. **Movimento**, Porto Alegre, v. 1, n.5, p. 4-17, 1996.

WIKIPEDIA FICHEIRO. **Mapa Mundi dividiones em blanco**.PNG. https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Mapa_mundi_divisiones_blanco.PNG Acesso em 13 abr 2024.

WINKLE, J.; OZMUN, J. **Martial arts:** an Exciting Addition to the Physical Education Curriculum. Journal of Physical Education, Recreation and Dance. v.74.n 04. p.29-35, 2003.

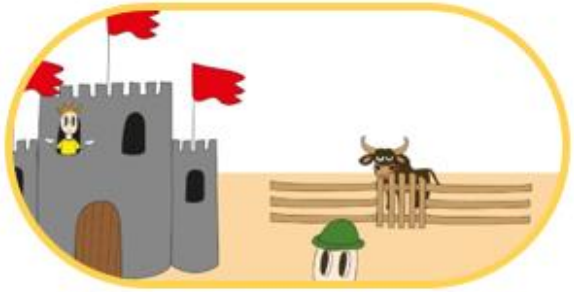
YAMASHIRO, José. **Pequena história do Japão**. 2. ed. São Paulo: Herder, 1964.



GÉSSICA RINALDI DE OLIVEIRA

# O JIU JITSU BRASILEIRO NOS QUADRINHOS:

Uma proposta de ensino a partir de Jogos Dramáticos.



Prof.ª MARIA CÂNDIDA DEL-MASSO

PROEF
Educação Física em Rede Nacional

UNESP UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Núcleo Local de Rio Claro
Campus de Rio Claro – SP

# O JIU JITSU BRASILEIRO NOS QUADRINHOS:

## Uma proposta de ensino a partir de Jogos Dramáticos.

**REALIZAÇÃO**: GÉSSICA RINALDI DE OLIVEIRA PROFª MARIA CÂNDIDA DEL-MASSO
**SUPERVISÃO GERAL:** PROFª MARIA CÂNDIDA DEL-MASSO
**IMAGENS:** TATIANE DE OLIVEIRA E AMANDA BAUMGARTNER DE SOUZA
**ILUSTRAÇÕES:** CANVA.COM E GOOGLE IMAGENS

FOTOS EXTRAÍDAS DA PRÁTICA PEDAGÓGICA DA PROFESSORA – PESQUISADORA DEVIDAMENTE AUTORIZADAS PELOS RESPONSÁVEIS LEGAIS.

CAPES unesp

**RIO CLARO – SP 2024**

Oliveira, Géssica Rinaldi de
O48j O Jiu Jitsu brasileiro nos quadrinhos [recurso eletrônico] : uma proposta de ensino a partir de jogos dramáticos / Géssica Rinaldi de Oliveira, Maria Cândida Del-Masso ; supervisão geral: Maria Cândida Del-Masso ; imagens: Tatiane de Oliveira, Amanda Baumgartner de Souza – Rio Claro, 2024
[45] p. : il.

Produto educacional que acompanha a dissertação do Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF - Universidade Estadual Paulista (Unesp) – Instituto de Biociências, Rio Claro
Orientadora: Maria Cândida Del-Masso

1. Artes marciais. 2. Jiu Jitsu. 3. Lutas. I. Del-Masso, Maria Cândida. II. Oliveira, Tatiane de. III. Souza, Amanda Baumgartner de. IV. Título.

796.815

Ficha catalográfica elaborada pela STATI - Biblioteca da UNESP
Câmpus de Rio Claro/SP - Ana Paula Santulo Custódio de Medeiros – CRB: 8/7336

Referência da Dissertação:

RINALDI, Géssica Rinaldi. O JIU JITSU BRASILEIRO NOS QUADRINHOS: Uma proposta de ensino a partir de jogos dramáticos. Orientador: Prof.ª Géssica Rinaldi de Oliveira. 2024. Número de volumes ou folhas. Dissertação (Mestrado Profissional PROEF

Educação Física em Rede Nacional) – [Núcleo Local de Rio Claro], Universidade Estadual Paulista – UNESP, Rio Claro, 2024.

# Sumário

APRESENTAÇÃO

1. **O JIU JITSU BRASILEIRO E EDUCACIONAL**

Sequência didática

**2. JOGOS DRAMÁTICOS**

2.1 Jogos Dramático 1 – A LUTA DOS ANIMAIS
2.2 Jogo Dramático 2 – O REI CÉFALO E A HISTÓRIA DO JIU JITSU
2.3 Jogo Dramático 3 – A FUGA DO TOURO TORRESMO
2.4 Jogo Dramático 4 – A VISITA DO REI CÉFALO AO BRASIL
2.5 Guia de personagens para execução dos Jogos Dramáticos do Jiu Jitsu Educacional

**3. VÍDEO DE ANIMAÇÃO**

3.1 Vídeo de animação capítulo 1 – A LUTA DOS ANIMAIS
3.2 Vídeo de animação capítulo 2 – O REI CÉFALO E A HISTÓRIA DO JIU JITSU
3.3 Vídeo de animação capítulo 3 – A FUGA DO TOURO TORRESMO
3.4 Vídeo de animação capítulo 4 – A VISITA DO REI CÉFALO AO BRASIL

**4. HISTÓRIA EM QUADRINHOS: O JIU JITSU NOS QUADRINHOS**

4.1 QUADRINHO 1 – A LUTA DOS ANIMAIS
4.2 QUADRINHO 2 – O REI CÉFALO E A HISTÓRIA DO JIU JITSU
4.3 QUADRINHO 3 – A FUGA DO TOURO TORRESMO
4.4 QUADRINHO 4 – A VISITA DO REI CÉFALO AO BRASIL

# Apresentação

Uma importante reflexão acerca das práticas corporais nas áreas temáticas para a Educação Física Escolar, é a aproximação natural do universo das Lutas, Artes Marciais e Esportes de Combate (L/AM/EC), da área temática de Jogos e Brincadeiras, que o professor de educação física pode proporcionar.

Uma vez que a Base Nacional traz congruência entre os conceitos de lutas e esportes de combate com os elementos: ***uma disputa corporal, um oponente, e uma ação de interferência espacial*** , esses elementos são facilmente identificados em uma simples brincadeira de Pega-Pega. Entende-se aqui que quando uma criança escolhe brincar de Pega-Pega com outra criança, essa entra em disputa corporal estratégica, com objetivo de atingir ou excluir seu "oponente" de um determinado espaço da brincadeira. Nessa perspectiva, as brincadeiras mais remotas e inerentes à educação infantil, remetem as disputas corporais presentes em suas mais diversas variações, e por isso devem compor até mesmo a área temática de Jogos e Brincadeiras, apontando juntamente para as Brincadeiras de Luta e a valorização dessa temática enquanto objeto de conhecimento da cultura corporal de movimento.

# 1. O JIU JITSU BRASILEIRO E EDUCACIONAL

Ao considerar a inclusão da unidade didática de lutas desde o início do ensino fundamental como primordial para a criança brasileira compreender as lutas brasileiras desde o início da fase escolar, parte-se para a necessidade e importância da execução de uma possibilidade de ensino consistente e sistematizada para o ensino do Jiu Jitsu brasileiro, de uma maneira contextual, significativa para as idades escolares e segura, uma vez que, se o esporte foi assimilado culturalmente enquanto brasileiro, seus métodos de ensino aos brasileiros não devem herdar a metodologia oriental do tempo feudal, fazendo necessário legitimá-lo pedagogicamente enquanto um patrimônio imaterial escolar, e por sugestão ousada deste estudo uma proposta e chancela do termo "**JIU JITSU EDUCACIONAL**", que considere toda o contexto social e as características populacionais brasileiras, as pedagogias emergentes do esporte educacional e da educação física escolar, superando inclusive as propostas tradicionais herdadas pelo sistema lemoto e as tradições japonesas feudais.

Após a análise legal e científica que agregou sensibilidade e propriedade acadêmica ao tema, é possível sugerir que a unidade didática lutas não possui objeto de conhecimento no primeiro bloco do primeiro ciclo, pois não há respaldo metodológico, e propostas adequadas e seguras que contemplem essa faixa etária, e que contextualize a sua prática. Diante das discussões apresentadas, o presente estudo propõe uma proposta diferente de apresentação das unidades temáticas de LUTAS, ESPORTES (esportes de combate), JOGOS DE BRINCADEIRAS, e seus respectivos objetos de conhecimento e exemplos descritivos para o ensino fundamental, inclusive a partir do primeiro bloco do I ciclo do ensino fundamental.

# 1. O JIU JITSU BRASILEIRO E EDUCACIONAL

A ideia de apresentar uma proposta de ensino que reúna as metodologias ativas, de ensino com os ideais críticos, emancipatórios e culturais da educação física escolar, afim não de delimitar um percurso, é a de reunir forças para romper com o tradicional. A proposta de ensino nesse sentido compreenderá um "**TATAME INVERTIDO"** com a mesma ideia da Sala de Aula Invertida, estudante como protagonista e no centro do processo educativo, uma vez que essa sala de aula será um espaço de quadra, parque, gramado ou tatame para o ensino de lutas, o qual chamaremos por Tatame Invertido em nossa abordagem.

Apesar do uso do jogo ser um método eficiente e o mais usado por aqueles que tentam inovar a prática, é possível considerar a descoberta, confecção e estudo sobre outros recursos educacionais contextualizados, como, mídias digitais, livros didáticos, unidades didáticas entre outros recursos educacionais para o alcance máximos das particularidades culturais e motoras da prática e possibilidades de ensino e aprendizagem do estudante.

Nesse sentido, apresentamos aqui uma possibilidade de recurso educacional de Jogos dramáticos, com elementos da história do Jiu Jitsu, personagens históricos e com gestos motores, em que as crianças contam a história por meio dos seus movimentos e dos movimentos da própria luta.

> [...] cada pessoa é tanto ator como auditório. Esta é a importância da palavra drama no seu sentido original, da palavra grega drao - "eu faço, eu luto. No drama, i.e., no fazer e lutar, a criança descobre a vida e a si mesma através de tentativas emocionais e físicas e depois através da prática repetitiva, que é o jogo dramático. As experiências são emocionantes e pessoais e podem se desenvolver em direção a experiências de grupo. Mas nem na experiência pessoal nem na experiência de grupo existe qualquer consideração de teatro no sentido adulto, a não ser que nós a imponhamos. Pode haver momentos intensos do que poderíamos nos dignar a chamar de teatro, mas no geral trata-se de drama, e a aventura, onde o fazer, o buscar e o lutar são tentados por todos. Todos são fazedores, tanto ator como público, indo para onde querem e encarando qualquer direção que lhes apraz durante o jogo. A ação tem lugar por toda parte em volta de nós e não existe a questão de "quem deve representar para quem e quem deve ficar sentado vendo quem fazendo o quê!" É uma experiência viril e excitante, na qual a tarefa do professor é a de aliado amoroso (Slade, 1978, p.18).

# 1. O JIU JITSU BRASILEIRO E EDUCACIONAL

Slade (1978), divide o jogo dramático em duas categorias, de acordo com o domínio corporal de movimentos: o jogo projetado e o jogo pessoal. No jogo projetado, o corpo ainda não é usado totalmente pelas crianças menores. Já o jogo pessoal é mais bem assimilado por crianças a partir dos cinco anos de idade, por conseguir um melhor domínio corporal.

> [...] a partir do jogo pessoal, podemos esperar o desenvolvimento posterior de: corrida, jogos de bola, atletismo, dança, equitação, ciclismo, natação, luta, excursionismo etc. Tudo isso são formas de atuar. A liderança e o controle pessoal são desenvolvidos. A isto deve-se acrescentar a arte de representar no seu sentido completo. A representação infantil também contém essas coisas, às vezes antes do ator saber como fazê-las. Misturam-se imaginação e imitação (Slade, 1978, p.20.).

Reverbel (1989), amplia as possibilidades do uso de jogos dramáticos para atividades e exercícios simples, como o de imitar animais e jogos coletivos que podem ser criados e utilizados como recursos pedagógicos pelos educadores, ampliando a expressividade do educando envolvido. Um pouco adiante, Bastos el al. (2015), considera que a importância desse tipo de jogo está na sua capacidade auxiliadora e exercitadora de resolução de problemas ao improvisar e desempenhar papéis.

> [...] é um jogo subjetivo, que pode ser relacionado ao faz de conta infantil, diretamente vinculado ao imaginário, à criação, e à espontaneidade, o que não significa que seja um jogo puramente individual. Não obstante, mesmo que seja coletivo, o foco está nas relações que cada indivíduo estabelece entre as formas teatrais e o seu imaginário (Bastos et al. 2015, p.80).

No contexto educacional, a BNCC compreende e estabelece a Educação Física na área de linguagem, considerando que nessa área de conhecimento:

> [...] a finalidade é possibilitar aos estudantes participar de práticas de linguagem diversificadas, que lhes permitam ampliar suas capacidades expressivas em manifestações artísticas, corporais e linguísticas, como também seus conhecimentos sobre essas linguagens, em continuidade às experiências vividas na Educação Infantil (Brasil, 2018, p. 63).

# 1. O JIU JITSU BRASILEIRO E EDUCACIONAL

O teatro na BNCC é constituído como uma importante linguagem artística dentro das Artes Visuais e por isso constitui uma unidade temática do componente curricular de Arte. De suas derivações, identificam-se na bibliografia os jogos dramáticos, jogos teatrais, brincadeiras de faz de conta que transitam entre a arte e a educação enquanto recursos mais utilizados. Para a Educação Física, uma vez que o jogo também é uma unidade temática da BNCC, interessa aprofundar aqui o jogo dramático, como uma possibilidade pedagógica interessante e, inclusive, interdisciplinar ao objeto deste estudo. Na educação infantil, a BNCC ao tratar sobre o campo de experiência "Corpo, gestos e movimentos" destaca que:

> [...] por meio das diferentes linguagens, como a música, a dança, o teatro, as brincadeiras de faz de conta, elas se comunicam e se expressam no entrelaçamento entre corpo, emoção e linguagem. [...] assim, a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo (tais como sentar com apoio, rastejar, engatinhar, escorregar, caminhar apoiando-se em berços, mesas e cordas, saltar, escalar, equilibrar-se, correr, dar cambalhotas, alongar-se etc.) (Brasil, 2018, p. 41.).

Apesar de não ser muito corriqueiro na área da Educação Física, alguns estudos como o de Silva (2020), sugerem o ensino da expressão corporal nas aulas de Educação Física, com uso do teatro como recurso metodológico e como uma atividade lúdica por meio dos elementos cênicos presentes nos Jogos Teatrais/dramáticos e a dança. Como resultados de sua intervenção pedagógica, favoreceu aos estudantes descobrirem suas capacidades expressivas, emotivas, exploratórias sobre o corpo, espaço e movimento. Além disso, foi identificado a construção de um pensamento crítico-reflexivo sobre as identidades culturais, no sentido do criar, representar, dramatizar, fantasiar, estímulo do imaginário e o mimetismo, com elaboração da autonomia e protagonismo voltados à cidadania.

# 1. O JIU JITSU BRASILEIRO E EDUCACIONAL

Da especificidade em utilizar o recurso do jogo para o ensino de lutas ou artes marciais, Santos (2019) traz como possibilidades o Jogo Marcial conceituado por Huizinga (2010), e o jogo de imitação como promotora de criatividade e entusiasta do movimento, salientando que:

> [...] Entretanto, não é fácil introduzir o jogo no contexto marcial, pois a proximidade com o combate tende a afastar a ludicidade. Além disso, as especificidades e o desafio das técnicas exigem atenção e também podem gerar alguma tensão, impedindo o surgimento do estado de jogo. Duas técnicas marciais facilitam este processo, pois transitam com bastante fluidez entre o jogo, o teatro, o combate e a dança. Trata-se dos estilos marciais chineses que interpretam animais e a capoeira, pois além de elementos marciais, possuem outros de ordem estética (SANTOS, 2014). Em alguns estilos marciais de origem chinesa, a própria técnica de interpretar um animal em contexto de combate, já transporta o estudante para o mundo do jogo, característica privilegiada de aprendizado e deleite humano. Na capoeira, a musicalidade e a ocupação do espaço vazio do outro, exigirá uma gestualidade que não visa ações de oposição através do contato corporal, mas de composição e diálogo, potencializando extraordinariamente o estado de jogo. O jogo de imitação também é extremamente favorável em várias etapas aqui apresentadas, pois possibilita a exploração e desenvolvimento das técnicas estudadas além de potencializar novas possibilidades gestuais, promovendo a criatividade e aguçando o entusiasmo pelo movimento. Por fim, é preciso apontar que o uso do jogo no contexto marcial não deve ocorrer a custo da completa perda da especificidade da simulação de um combate, pelo contrário, é preciso estudar profundamente a marcialidade para poder transmutá-la em jogo. Assim, o desafio de ensinar a arte marcial através do jogo é equilibrar o prazer intrínseco do mesmo com o desenvolvimento técnico do gesto marcial (Santos, 2019, p.13).

Na estratégia de utilização do Jogo Dramático para ensino do Jiu Jitsu de modo educacional, é preciso estabelecer previamente um enredo, ou temática, um cenário e objetos relacionados a história e estabelecer os personagens que serão tratados durante a dramatização.

Apesar da natureza instrumentalizadora do recurso educacional e dos materiais didáticos, não pretendemos aqui trazer uma proposta fechada de ensino, mas mediante um exemplo de Jogo Dramático proposto, despertar a criatividade do aprender que supera o "bancarismo", conforme Freire bem destaca (São Paulo, 1990.).

# 1. O JIU JITSU BRASILEIRO E EDUCACIONAL

A ideia apresentada consiste em ensinar Jiu Jitsu Brasileiro não da maneira institucional ou esportiva, muito menos na pedagogia oriental e tradicional, mas em uma pedagogia brasileira e educacional, que transite entre o repertório cultural brasileiro já trazido pelas crianças, transitando gradualmente para as lutas e especificamente para os movimentos da modalidade pretendida. Nesta perspectiva, as crianças podem aprender Jiu Jitsu recrutando outras práticas de sua cultura corporal, iniciando por uma simples brincadeira de Pega Pega, progredindo para jogos dramáticos imitando os movimentos de animais, em seguida, fazendo uso do futebol adaptado para o plano baixo, e ainda aprendendo sobre a origem da história da modalidade, uma vez que a maioria das lutas de raízes orientais surgem da observação do movimento de animais cujo fenômeno se repete dentro do movimento de assimilação conforme citado pela família Gracie (2014):

> [...] Fascinado pela natureza, gostava de observar o comportamento dos animais e fazia experiências surpreendentes. Duas histórias ficaram famosas na família. Primeiro a do jacaré: sempre que ia ao sítio do tio Lucionel, irmão de sua mãe em Castanhal, interior do Pará, Carlos tomava banho de rio. Foi durante esses banhos que percebeu que os jacarés, quando vão atacar a presa, fazem a mira de fora d'água, de olhos abertos, e depois mergulham de olhos fechados. Carlos passou, então a brincar de "enganar jacaré", ou seja, chamava a atenção do bicho e, assim que o jacaré mergulhava, mudava de lugar e o bicho ficava como um bobo sem conseguir alcançá-lo. A outra história é a da cobra: Carlos descobriu que a cobras nunca olham para cima, então se divertia coçando a cabeça delas por trás, com a mão direita, sem que elas reagissem. Qualquer um que o visse afagando uma cobra juraria que tinha poderes paranormais, quando, na verdade, a explicação era simples: não existia mágica, e sim uma técnica refinada, desenvolvida pela observação do comportamento do animal. (Gracie, 2014, p. 2829).

Ao trazer a história contada junto com os movimentos, os personagens sugeridos ou criados pelo professor, estão relacionados à história real da modalidade, proporcionando uma experiência educativa e cultural mais completa. Na sugestão aqui apresentada, o personagem do rei e dos guardas, por exemplo, remetem a história dos samurais e do consenso acadêmico de surgimento do Jiu Jitsu no mundo.

# 1. O JIU JITSU BRASILEIRO E EDUCACIONAL

Nessa abordagem, a escassez de materiais mais complexos como tatame e quimono necessários na condição esportiva, podem ser resolvidas. Nesta proposta sugerimos pela escolha da modalidade de Jiu Jitsu sem quimono, que é uma derivação da modalidade e também institucionalizada. É importante trazer essa temática em aula, para que a criança conheça as duas modalidades. Em uma proposta mais aprofundada, pode-se utilizar por exemplo o uso de blusas ou moletons velhos com abertura frontal para simular o quimono. Em relação ao tatame, se a escola não possuir esse material, pode ser utilizado colchonetes disponíveis, ou ainda uma lona sobreposta em área de grama. Nessa situação, a execução de movimentos do plano baixo deve ser adaptada e com cuidados redobrados, a fim de garantir prioritariamente a segurança dos educandos.

Entre os pontos positivos deste material é a autonomia que o professor e o estudante têm tanto na expressividade quanto nas possibilidades abertas de instrumentalização sem o uso de muitos recursos ou materiais complexos. A banalização do toque e dessexualização do contato ocorrem naturalmente. O ponto negativo é a dificuldade dos movimentos transitórios entre o plano alto e baixo em situações de limitação de recursos de acolchoamento do local.

# Objetivo:

A composição deste recurso terá por finalidade primeira, desmitificar e descomplicar o ensino das lutas e especificamente do Jiu Jitsu na escola. O objetivo final é promover a popularização, democratização, conscientização e acessibilidade à prática do Jiu Jitsu Brasileiro para as crianças do ensino público, enquanto uma prática da cultura corporal nacional e educacional possível.

# 2. JOGOS DRAMÁTICOS

| ENREDO-TEMA | A LUTA DOS ANIMAIS |
|---|---|
| CENÁRIO E MATERIAIS | Quadra ou espaço com diferentes cores pintadas, que será uma floresta com rio, terra e árvores. |
| PERSONAGENS | Onça, caranguejo, pato, pedra, jacaré, tartaruga, ponte e formiga. |
| HISTÓRIA | Era uma vez, uma floresta cheia de animais.<br>Um dia, uma família de **ONÇAS** saíram para caçar.<br>No caminho, elas encontraram uma família de **CARANGUEIJOS** tomando sol no rio.<br>Foi quando de repente começou um barulhão de tirar o sono.<br>era uma família de **PATOS** e era um tal de quack quack que não deixava ninguém em paz.<br>Então, os **CARANGUEIJOS** saíram do rio e foram procurar um lugar mais silencioso perto das **PEDRAS**.<br>Só que não sabiam que era lá nas pedras que os **JACARÉS** tomavam seu sol da manhã e morreram de medo do já – cá – ré.<br>Passou então uma onda tão forte, mas tão forte que tombou as **TARTARUGAS** de ponta cabeça e elas tentavam se virar.<br>As tartarugas descobriram que estavam em cima de um grande formigueiro, e as formigas acordaram querendo picar o seu bumbum.<br>as tartarugas então fizeram a **PONTE DO FORMIGUEIRO** e se viraram bem rapidinho.<br><br>E com todo mundo acordado, virou uma grande luta dos animais:<br><br>ERA O**NÇA** PARA UM LADO,<br>**CARANGUEIJO** PARA O OUTRO,<br>ERA **PATO** CANTANDO,<br>**TARTARUGA** SE VIRANDO,<br>ERA **PEDRA, JACARÉ**<br><br>E ATÉ **FORMIGA** PICANDO O BUMBUM! |

| SUGESTÃO DE ATIVIDADES | |
|---|---|
| 1.**PEGA PEGA FORMIGUEIRO** | O pegador é a formiga, quem é pego vira pedra, quem salva precisa pular a pedra. |
| **2. PEGA PEGA ONÇA/CARANGUEIJO** | O pegador é onça, todos são caranguejos, quem é pego vira uma pedra, para salvar é preciso pular a pedra. |
| **4.FUTEBOL DOS ANIMAIS** | Em dois times as crianças podem se locomover pela área adaptada do jogo de futebol fazendo o movimento de um dos personagens, só não podem andar em pé. o gol é feito com os pés. |
| **3.LUTA DOS ANIMAIS** | As crianças assumem o papel de um animal por vez em duplas tem que tocar no adversário.<br><br>LUTA DOS PATOS (PÉ),<br>LUTA DAS ONÇAS (PÉ),<br>LUTA DOS CARANGUEIJOS (COSTAS)<br>LUTAS JACARÉS (PERNAS)<br>LUTA DAS TARTARUGAS (CABEÇA) |
| **5. LUTA DOS ANIMAIS CRIATIVAS** | As crianças podem criar o movimento de um animal diferente, ou podem escolher um animai da história e brincar de luta. |
| **6.LUTA DOS ANIMAIS COM RABO** | As crianças colocam atrás da sua cintura, uma pequena fita de TNT, utilizar movimentos de qualquer um dos animais aprendidos para conquistar a fita do adversário. Pode ser usado prendedor quando for trabalhar no plano alto. |

| ORIENTAÇÕES PARA O PROFESSOR |
| --- |
| O professor pode demonstrar os movimentos relativos aos personagens antes ou durante a história, deste modo, cada vez que a criança ouve a palavra grifada, ela faz o movimento que já conhece e conta a história com o seu próprio corpo e movimento. No fim da história, o professor pode brincar com as palavras dos personagens rapidamente, para que as crianças executem os movimentos e as transições entre eles, configurando a exploração dos planos alto, médio e baixo e aproximando ainda mais da espontaneidade de uma situação de luta. O professor pode demonstrar os movimentos relativos aos personagens antes ou durante a história, deste modo, cada vez que a criança ouve a palavra grifada, ela faz o movimento que já conhece e conta a história com o seu próprio corpo e movimento. No fim da história, o professor pode brincar com as palavras dos personagens rapidamente, para que as crianças executem os movimentos e as transições entre eles, configurando a exploração dos planos alto, médio e baixo e aproximando ainda mais da espontaneidade de uma situação de luta.<br>Nas atividades propostas, a sugestão é progredir da brincadeira um a seis do **PEGA PEGA PARA A LUTA**, de brincadeiras mais simples para jogos mais estruturados, do grupo para a dupla, a fim de proporcionar uma transição natural da cultura corporal do conhecido para o desconhecido.<br>Neste enredo, o professor tem a liberdade de trabalhar movimentos diferentes dos propostos de acordo com a especificidade da modalidade de luta escolhida. Nesta sugestão, temos por base os movimentos básicos do Jiu Jitsu Brasileiro, que também podem ser adaptados à faixa etária e às necessidades dos estudantes até mesmo modificados de acordo com as suas experiências pessoais, ou do seu contexto cultural local.<br>A proposta do jogo dramático é desenvolvê-lo em **três planos de aula**. |

## 2.2 JOGO DRAMÁTICO 2

**QUADRO 6 – O REI CÉFALO E A HISTÓRIA DO JIU JITSU**

| **ENREDO-TEMA** | **O REI CÉFALO E A HISTÓRIA DO JIU JITSU** |
|---|---|
| **CENÁRIO E MATERIAIS** | Quadra ou espaço com diferentes cores pintadas, que será uma floresta, com castelo, rei e guardas. |
| **PERSONAGENS** | Rei Céfalo (Rei Japonês), castelo, 4 guardas samurais. |
| **HISTÓRIA** | Era uma vez um rei muito querido que se chamava **CÉFALO**<br>O REI CÉFALO morava sozinho dentro de seu castelo redondo<br>Ele ficou muito poderoso e preocupado com a sua segurança. Contratou dois **GUARDAS** para protegerem a entrada do castelo e mais dois **GUARDAS** para protegerem a estrada real.<br>AOS **GUARDAS,** o **REI CÉFALO** deu o nome de **SAMURAIS**. E achou que viveria tranquilo para sempre.<br>Seu castelo redondo com 4 **GUARDAS, 4 SAMURAIS**, visto de cima parecia uma pessoa, com uma cabeça (**CÉFALO**), um tronco (ESTRADA REAL), dois braços (2 **GUARDAS SAMURAIS**) e duas pernas. (mais dois **GUARDAS SAMURAIS**).<br>O seu castelo ficou tão protegido que dizem por aí que era o reino mais difícil de ser invadido e que ninguém conseguia chegar até o rei **CÉFALO**, pois ele era o único rei que havia treinado seus **GUARDAS** para lutarem sem armaduras e com seu próprio corpo, com técnicas de luta muito inteligentes, caso perdessem suas espadas.<br>O REI **CÉFALO** não era o rei mais alto, nem o mais forte dos reis, mas era conhecido por ser o mais inteligente de todos, pois desde criança observava e imitava o movimento dos animais e com esses movimentos treinava os seus **SAMURAIS** para se defenderem com seu próprio corpo, com técnicas de luta que nenhum outro rei conhecia, então ninguém se arriscava a invadir o reino do rei **CÉFALO.** |

| SUGESTÃO DE ATIVIDADES | |
|---|---|
| 1.O REI DO CASTELO | Em uma área central do espaço demarcado, coloca-se um cone em cima de um balde que representa o castelo do rei. Uma criança é escolhida para ser o rei que protege as invasões e tentativas de derrubar o castelo com bolas distribuídas para a turma, que só podem arremessar atrás de uma linha demarcada ou de um círculo. Quem derruba o cone, se torna rei no lugar do anterior, e passa a defender o castelo. Pode utilizar a coroa de rei para coroar o novo rei. |
| 2. GUARDA DA RUA | Similar a brincadeira popular mãe da rua, a rua seria a estrada real do castelo do rei, e o Guarda pega quem tenta atravessar. O posicionamento do guarda deve ser sentado com joelhos fletidos (posição de guarda) e pode ser movimentar apenas no plano baixo (de onça ou caranguejo). Os invasores podem atravessar em pé, e quando capturados, tornam-se guardas auxiliares pegando as demais crianças. Pode-se definir que quem for o último a ser pego, se torna o próximo guarda para recomeçar a brincadeira. |
| 3.PIQUE COROA | Similar ao jogo Pega Bandeira ou Pique Bandeira, um jogo de território, as crianças em dois times, devem capturar a coroa do rei do time oposto para conquistar o reino. Porém apenas podem se locomover no plano baixo, com um dos movimentos dos animais, não podendo ficar em pé. Ganha o time que capturar primeiro a bandeira do reino oposto. Variações: pode-se trocar a coroa, pela bandeira, ou por uma criança que representa o rei. Aqui pode-se delimitar ações de agarre possíveis na captura e na defesa, desde que haja condições acolchoadas seguras para o solo. |
| 4. PEGA CÈFALO | Em duplas, um deve ficar em pé e outro na posição sentada (guarda). A criança em pé deve encostar na cabeça do colega sentado para ganhar a disputa. Ao encostar, as crianças invertem a posição. Nessa brincadeira. Aqui são trabalhados conceitos de guarda, retenção de guarda e passagem de guarda mais específicas do Jiu Jitsu. |

| ORIENTAÇÕES PARA O PROFESSOR |
| --- |
| Nesse Jogo dramático, as palavras em negrito são personagens a serem dramatizados com gestos específicos:<br>**CÉFALO:** mão na cabeça.<br>**GUARDA**: Sentado no chão com joelho flexionado a frente em posição de guarda e mãos em posição de defesa com a palma pra frente, conectando cotovelos nos joelhos.<br>**SAMURAI:** Sentado com pernas cruzadas, e as duas mãos com punho cerrado na cintura, fazendo cara de “mau”.<br>Nesta sequência de brincadeiras e jogos abordam-se conceitos de guarda do Jiu Jitsu, o posicionamento no solo e de deslocamento no plano baixo. A criança vai apresentar dificuldades nesse deslocamento por não ser um movimento habitual dos bípedes. Nesta sugestão, as regras, símbolos e organização espacial das brincadeiras podem e devem ser modificadas para contemplar as especificidades da turma e do local. A sequência torna-se mais uma vez importante, por progredir em complexidade dos movimentos. É importante explicar nesse momento, que não se pode utilizar de movimentos de impacto, como socos, ou chutes, e que isso não faz parte do Jiu Jitsu Brasileiro. Entretanto, pode-se realizar movimentos de empurrar, puxar, reter e segurar, sempre ressaltando o respeito pelo corpo das outras crianças em relação de reciprocidade. |

## 6.2 JOGO DRAMÁTICO 3

### QUADRO 7 – A FUGA DO TOURO TORRESMO

| ENREDO-TEMA | A FUGA DO TOURO TORRESMO |
|---|---|
| CENÁRIO E MATERIAIS | Quadra ou espaço com diferentes cores pintadas, que será uma floresta, com castelo e colchonetes, um par de chifres. |
| PERSONAGENS | Rei Céfalo, 4 guardas, touro Torresmo. |
| | O rei **CÉFALO** tinha um animal de estimação, um **TOURO!**<br>A seu touro ele deu um nome carinhoso: **TOURO TORRESMO.**<br>Ele não tinha filhos, então falava para todas as visitas do **TOURO TORRESMO.**<br><br>Era **TOURO TORRESMO** para cá,<br>**TOURO TORRESMO** para lá<br>Era **TOURO TORRESMO** para cima,<br>**TOURO TORRESMO** para baixo,<br>**TOURO TORRESMO** para todo lado!<br><br>Parecia um cachorrinho bem mansinho, mas na verdade ele era terrível e travesso, gostava de pular de um lado para o outro e dar carinho em forma cabeçadas sem lembrar que ele tinha dois grandes chifres!<br>Um dia, o rei **CÉFALO** estava tirando seu cochilo da tarde e ouviu uma gritaria dos seus **GUARDAS**, mas não parecia uma invasão.<br>Era o **TOURO TORRESMO** que muito espertinho escapou e estava solto pelo castelo<br>O rei **CEFALO** ficou desesperado pois sabia que o **TOURO TORRESMO** pesava mais de **CEM KG** e ficou em dúvida se os seus guardas conseguiriam domá-lo e prendê-lo machucarem?! |

| | |
|---|---|
| | Mas a grande sorte do rei **CÉFALO** foi que ele havia treinado tão bem seus **GUARDA**S como **SAMURAIS,** observando o movimento e o comportamento dos animais e também o movimento dos **TOUROS**! Por conta disso os **SAMURAIS,** muito inteligentes e preparados tinham anotado os segredos de como domar um **TOURO:**<br><br>**Receita para dominar um touro fugitivo:**<br><br>5. Segurá-lo pelas suas pernas<br><br>6. Fazer uma Toureada passando para o lado as suas pernas, passando sua **GUARDA**<br><br>7. Segurar sua cabeça, de preferência pelos chifres<br><br>8. Pressionar ele de costas no chão com a técnica infalível do **CEM KG** (vai parecer que tem 100kg em cima dele)<br><br>Pronto, o **TOURO** foi dominado, ufa!<br>E assim, tendo colocado sua grande sabedoria em prática, o rei **CÉFALO,** seus **GUARDAS SAMURAIS,** e o **TOURO TORRESMO** voltaram a viver felizes para sempre...ou quase sempre né? |

| SUGESTÃO DE ATIVIDADES | |
|---|---|
| **1. BRINCADEIRA DO CEM QUILOS** Dominando o touro | Tendo por a brincadeira do **"PEGA CÉFALO",** além de encostar na cabeça da criança que está sentada, o objetivo é abraçar a cabeça do "touro fugitivo" no solo. Para isso a criança em pé, deve segurar os dois calcanhares do "touro sentado", desequilibrá-la para traz até que suas costas toquem no solo. Em seguida como uma "toureada- olé" a criança coloca as duas pernas do colega para um dos lados e vai para o outro lado ajoelhando e abraçando sua cabeça. Essa brincadeira se relaciona com a técnica de imobilização do "Cem Quilos" do Jiu Jitsu e presente também no Judô. Após a aprendizagem do movimento, as crianças disputam para conseguir a posição, e trocam de lugar após atingir o objetivo. |
| **2. A REVOLTA DO TOURO** | Tendo por base a "Brincadeira do Cem Quilos", a criança que está por baixo tendo sua cabeça abraçada e imobilizada, deve sair dessa posição, apoiando seu antebraço no ombro da outra, incomodando o pescoço, fazendo um lateralização de quadril "tirando o cobertor" e entrando debaixo do colega para que ao envolver as duas pernas na cintura do colega, feche o "cadeado" unindo os dois pés. Essa brincadeira se relaciona com o movimento de guarda fechada do Jiu Jitsu Brasileiro. Após aprender a movimentação, elas testam em situação de um mini combate, ao conquistar a posição, as crianças trocam de posição. |
| **3.JOGO DO CADEADO** | Tendo por base as duas brincadeiras anteriores. Em duplas, as crianças começam uma sentada na posição de guarda e uma em pé. O objetivo da que está em pé é chegar no "Cem Quilos", e da que está sentada é envolvê-la e fechar o cadeado com suas pernas. Ao conquistar o objetivo, elas trocam de posição inicial e recomeçam. |

| ORIENTAÇÕES PARA O PROFESSOR |
| --- |
| Nesta sequência didática, movimentos mais complexos e específicos de Jiu Jitsu começam a ser recrutados. Com isso, a quantidade de brincadeiras por aula é menor, (uma por aula), visto que podem ser resgatadas as brincadeiras anteriores que também servem de base para as próximas atividades. Neste contexto, a predominância de movimentos é no solo, então cuidados de segurança devem ser redobrados com acolchoamento do solo.<br><br>Para os três planos de ensino, é necessário demonstrar e ensinar os movimentos dos personagens que serão utilizados. Para isto foram selecionados 15 personagens criados para facilitar a abordagem. Esta lista pode ser modificada e apresentada às crianças como uma brincadeira sequencial ou aleatória, e até mesmo como uma coreografia dos animais, falando os nomes rapidamente e as crianças executam a posição como em um jogo de memória motora. |

### 6.3 Jogo Dramático 4

**Quadro 8 – A VISITA DO REI CÉFALO AO BRASIL**

| ENREDO-TEMA | A VISITA DO REI CÉFALO AO BRASIL |
|---|---|
| CENÁRIO E MATERIAIS | Quadra ou espaço, bandeira americana, brasileira e japonesa impressa, algum acessório que represente a cultura baiana. Colchonete grosso ou tatame para quedas. |
| PERSONAGENS | Rei Céfalo, 4 Guardas, Baiana, Jacaré. |
| HISTÓRIA | Um dia o rei **CÉFALO** decidiu visitar o Brasil.<br>Aproveitou a viagem e passou pelos Estados Unidos e encantou-se pela bandeira **AMERICANA.**<br>Já em terras tupiniquins, **CÉFALO** conheceu uma baiana. A **BAIANA**, constrangida por receber um rei tão famoso, ajoelhou aos seus pés emocionada, o abraçou e... Pumba! Sem querer derrubou o rei **CÉFALO** no chão!<br>Ficou desesperada, não sabia o que fazer, como se desculpar. O rei **CÉFALO** imediatamente soltou uma gargalhada infinita, pois foi pego de surpresa e ninguém jamais o havia derrubado com as suas técnicas milenares de **JIU JITSU.** Por conta do ocorrido, ele chamou essa forma de derrubar de **"BAIANA"** treinou seus **GUARDAS** com essa mais nova técnica e ninguém, mas o derrubou.<br>Assim, todas as vezes que encontrava com a baiana ela o cumprimentava fazendo esse movimento de derrubar, e o **CÉFALO** defendia com o movimento do **JACARÉ** que desenvolveu após o tombo!<br>Foi assim, que ele e a baiana se tornaram amigos para sempre. **CÉFALO** gostou tanto da baiana que decidiu morar no brasil, trazendo os seus samurais para treinar suas novas técnicas e imitando novos animais que conheceu no Brasil.<br>Sempre que podia, tirava umas férias com os seus **SAMURAIS** para visitar os estados unidos e o Japão querendo treinar guardas do mundo inteiro com tudo que havia aprendido e as técnicas que havia aperfeiçoado no Brasil. |

| SUGESTÃO DE ATIVIDADES |
|---|

| | |
|---|---|
| **1.LUTADOR VIVO-MORTO** | Em círculo, ensinar os movimentos dos personagens em sequência: **POKEBOLA** (queixo no peito e queda para trás) – **MATA BARATA** (levantada técnica) – Passo atrás. Após aprenderem o movimento, a proposta é brincar de vivo ou morto em que a posição VIVO se refere ao movimento da levantada técnica e a posição do MORTO se refere à posição queda para trás. Ao contrário da brincadeira tradicional, nesta proposta, as crianças que executarem o movimento corretamente saem do círculo e se tornam "testemunhas" e ajudando os outros que executam o movimento e apontando quem consegue fazer para sair da roda e se tornar testemunha também. |
| **2.A BAIANA E O JACARÉ** | Ensinar o movimento da **BAIANA** (a baiana ajoelhou um, ajoelhou dois, abraçou com palma, levantou e derrubou. Boom!) e do **JACARÉ (JÁ –** mão no chão; **CÁ –** dois pés atrás; **RÉ –** dois pés agrupados). Explicar os dois movimentos unidos, como se o **JACARÉ** fosse tomar sol na **PEDRA. "A BAIANA** AJOELHOU**, E O JACARÉ** PEGOU**!"** |
| **3.LUTA BAIANA** | Em duplas, a brincadeira é uma luta de ataque e defesa com os personagens **BAIANA E JACARÉ**.<br>O professor pode propor duas variações:<br><br>1. A dupla decide um papel único, em que uma criança é somente a **BAIANA** tentando derrubar enquanto o outro só defende na posição do **JACARÉ**. Depois invertem os personagens. Pode-se contar os pontos das derrubadas. (sugestão dois pontos cada queda, conforme regras oficiais do esporte).<br><br>2. A dupla alterna entre os papéis, ora **JACARÉ,** ora **BAIANA**, com o objetivo de derrubar e pontuar (2 pontos cada derrubada) e não deixar ser derrubado para não tomar os pontos. Ganha quem conseguir conquistar mais pontos no final do tempo definido. |

## ORIENTAÇÕES PARA O PROFESSOR

Nessa temática de Jogo, o professor consegue abordar tanto os princípios e movimentos do Jiu Jitsu, quanto das lutas que também possuem projeções. Ele pode fazer relações entre o Jiu Jitsu e a Capoeira, como o uso comum no nome “Baiana” para a projeção utilizada nas duas modalidades, quanto relacionar e discutir regras do Judô que na sua evolução das regras, não permite mais derrubar segurando as pernas. Ao contrário do Wrestling, por exemplo que a maioria das projeções são realizadas na altura das pernas.

Nas atividades propostas acima, o professor deve ter atenção redobrada na segurança das crianças, uma vez que são movimentos de impacto, devem ser realizados de preferência em colchão ou tatame de alta espessura. Além disso, o movimento de queda para trás, deve ser ensinado com detalhamento do gesto técnico afim de assegurar o ensino da projeção de maneira mais segura possível e não ocasionar lesões. Por isso, recomenda-se aqui seguir na ordem das atividades sugeridas, que já foi pensada com essa intencionalidade.

## ORIENTAÇÕES GERAIS AO PROFESSOR

**FAIXA ETÁRIA E CONTEXTO DE APLICAÇÃO:**

As quatro opções de Jogos Dramáticos, os personagens e as atividades sugeridas, são flexíveis de adaptações docentes de acordo com o contexto e o público, assim como as especificidades regionais e comunitárias do local de ensino. Suas características permitem que sejam realizadas também em turmas multisseriadas, quanto em clubes ou academias. Para a Educação Infantil, recomenda-se os Jogos dramáticos 1 e 2. Para o ensino fundamental recomenda-se os quatro jogos.

**PLANEJAMENTO PEDAGÓGICO:**

Caso o professor tenha dificuldades em abordar a temática no primeiro e segundo ano do ensino fundamental por resistência da gestão ou da comunidade, ele pode embasar sua prática unidade temática de Jogos e Brincadeiras da BNCC e também na interdisciplinaridade com Arte.

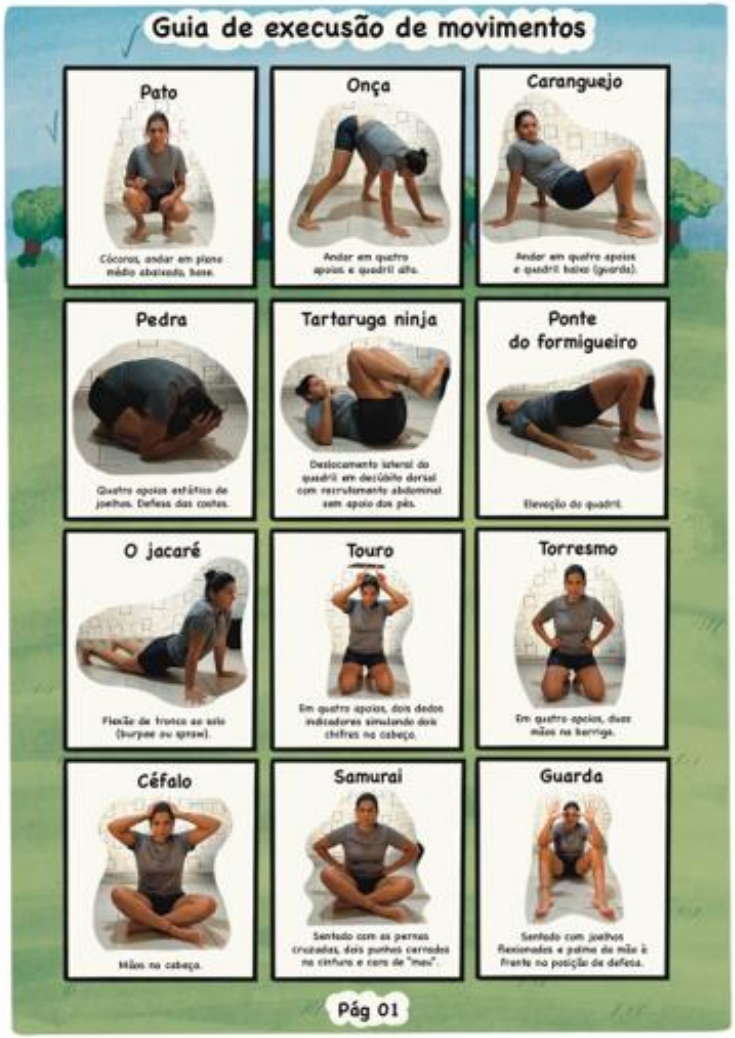
**PLANOS DE AULA E DE ENSINO:**

Cada jogo dramático compreende uma sequência de planos de aula a ser montada pelo professor. A depender da turma, o professor pode fazer como sugestão uma atividade sugerida por aula, no máximo duas. Recomenda-se que para fixação da história, dos personagens e dos movimentos, a história seja contada pelo menos nas duas primeiras aulas. Os quatro jogos dramáticos sugerem o conjunto de 16 atividades ao todo, possibilitando que o professor tenha um recurso norteador para trabalhar a temática entre 8 e 16 aulas. A sugestão é que o tema seja trabalhado partindo do tema geral das lutas, no período de um bimestre.

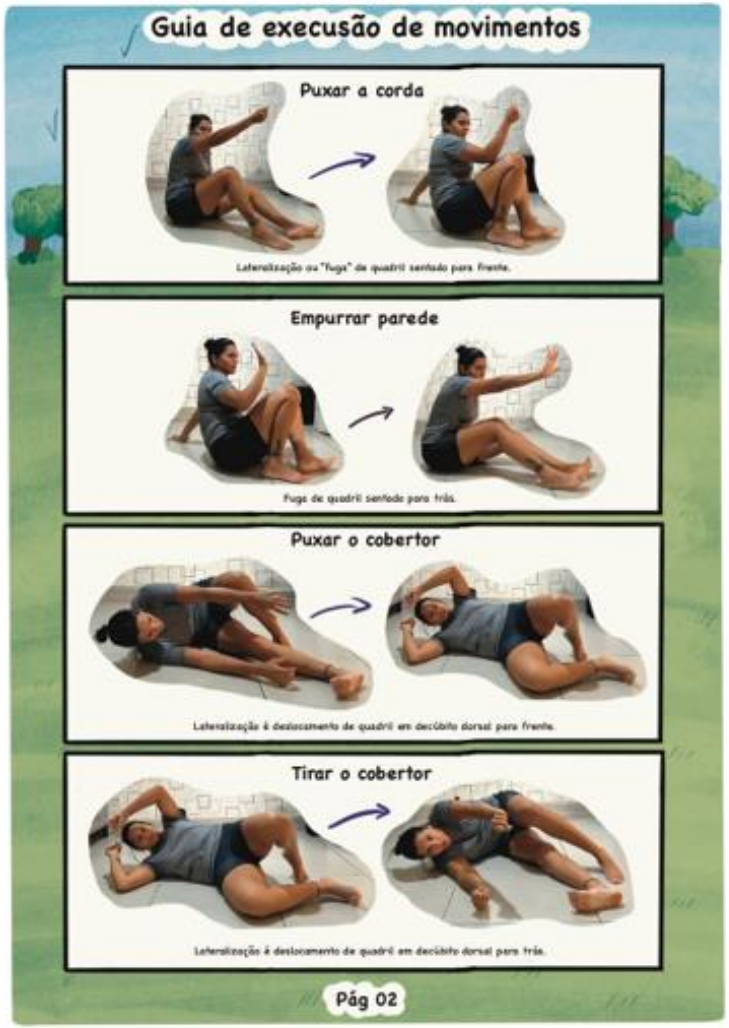
O guia de personagens, pode constituir um jogo dramático em uma ou mais aulas, apenas para o conhecimento de personagens e contextualização dos movimentos.

# 2.5 GUIA DE PERSONAGENS PARA A EXECUÇÃO DOS JOGOS DRAMÁTICOS DO JIU JITSU EDUCACIONAL.

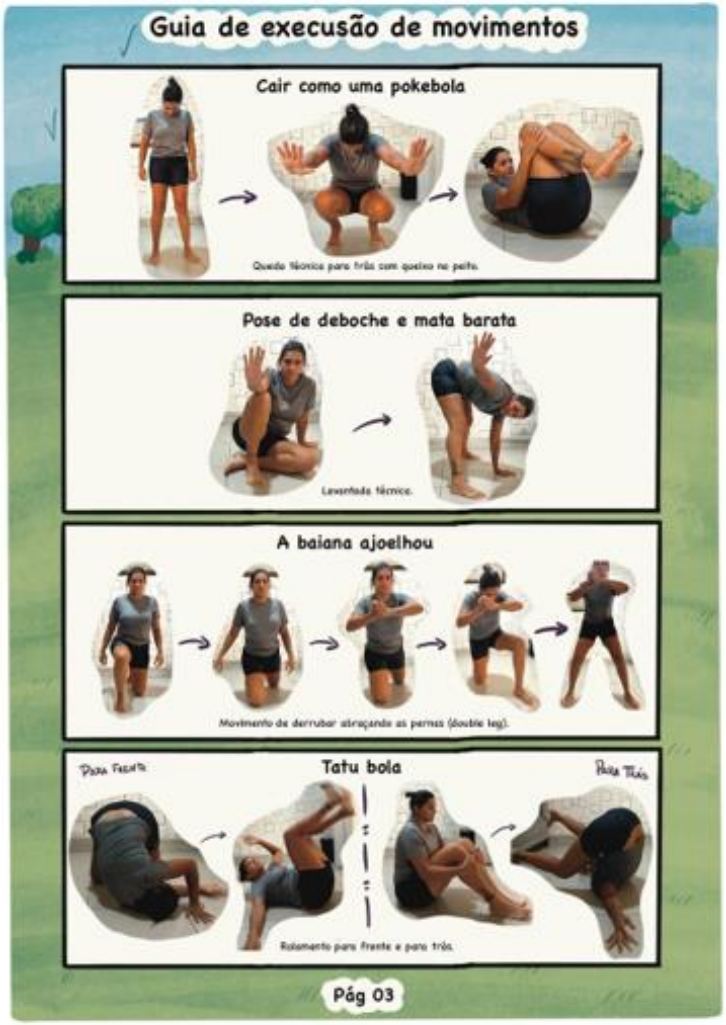
# Personagens dramáticos:



# Personagens dramáticos:



# Personagens dramáticos:



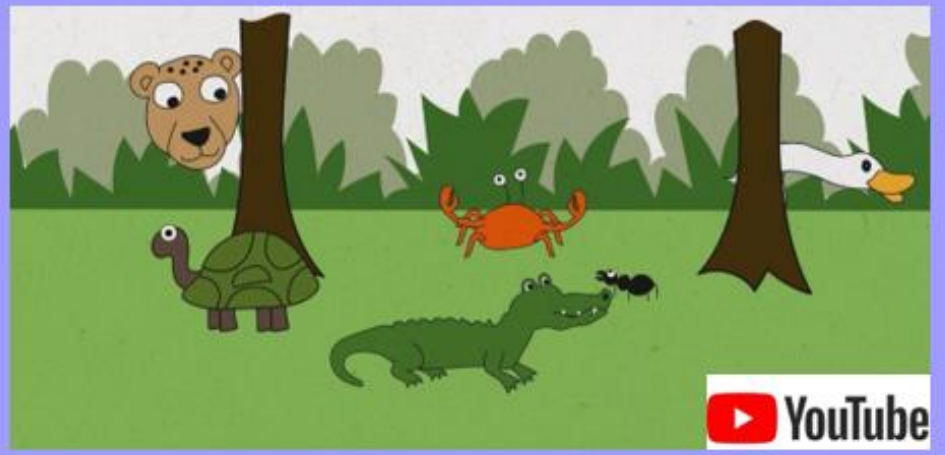
# 3. Vídeos de animação

## 3.1 Vídeo de animação 1

Capítulo 1 – **A LUTA DOS ANIMAIS**

LINK DE ACESSO: https://youtu.be/RiVKzFU6N5k

QR CODE:

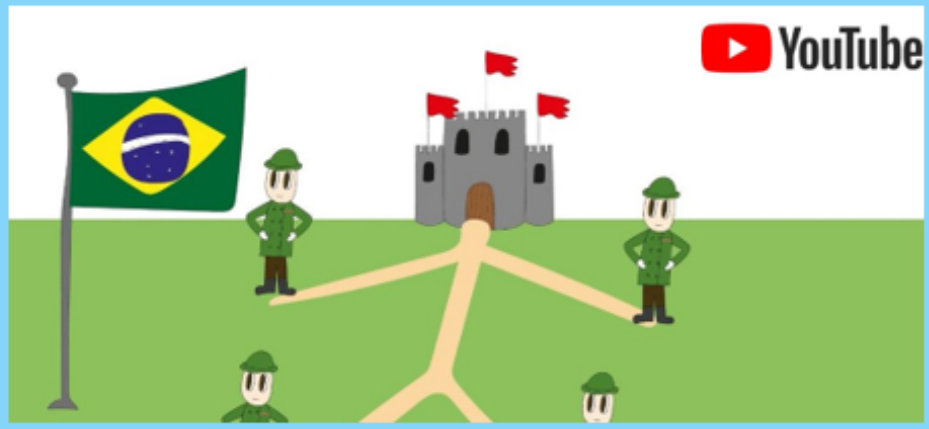


## 3.2 Vídeo de animação 2

Capítulo 2 – **O REI CÉFALO E A HISTÓRIA DO JIU JITSU**

LINK DE ACESSO: https://youtu.be/N5xp3n3cNi4

QR CODE:



## 3.3 Vídeo de animação 3

Capítulo 3 – **A FUGA DO TOURO TORRESMO**

LINK DE ACESSO: https://youtu.be/XYeGFdFDKH0

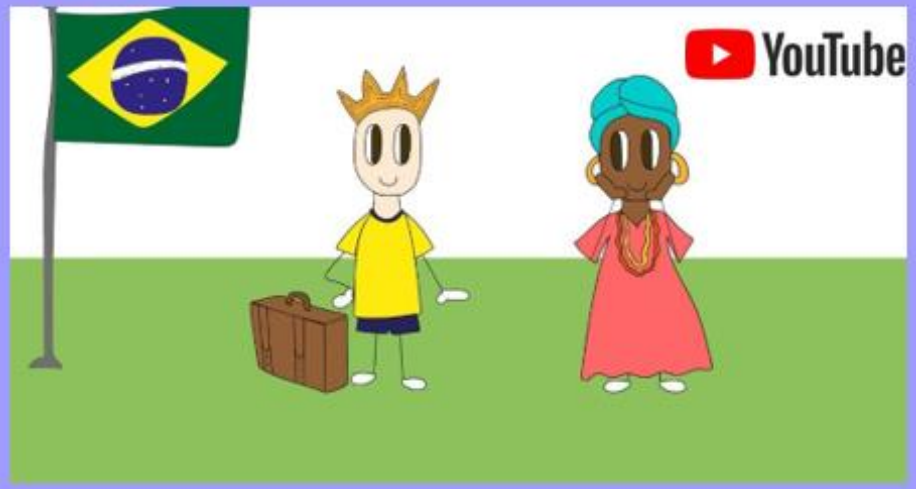
QR CODE:

## 3.4 Vídeo de animação 4

Capítulo 4 – **A VISITA DO REI CÉFALO AO BRASIL**

LINK DE ACESSO: https://youtu.be/QjmHXzqF0x8

QR CODE:



# 4. HISTÓRIA EM QUADRINHOS: O JIU JITSU EM QUADRINHOS

Como material complementar e de apoio ao recurso educacional, foi construído um livreto, utilizando-se do gênero textual da arte sequencial ou Histórias em Quadrinhos (HQ´s), como material físico e ilustrativo juntamente com um manual, para facilitar a compreensão total do jogo dramático e dos seus desdobramentos didáticos.

> [...] Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usadas vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a "gramática" da Arte Sequencial (Eisner, 1985, p. 8).

A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.

> Como instrumento didático, as HQs são ferramentas interessantes para serem utilizadas no processo de alfabetização científica bem com material de divulgação de ciências, pois as HQs "falam" aos alunos por meio de uma manifestação artística, extremamente lúdica, composta de imagens articuladas entre si, com ou sem texto" (Caruso; Silveira, 2009, p.219).

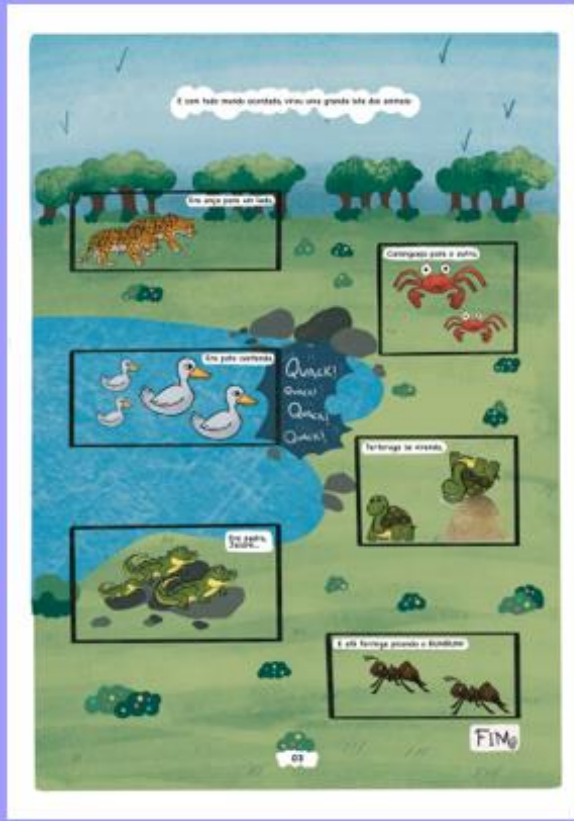
A ideia de um vídeo de animação e de um livreto infantil no gênero das HQ´s, sugere ao professor de Educação Física, um material híbrido que melhor se aproxime do contexto educacional das crianças em transição da educação infantil para o ensino fundamental, mais precisamente o primeiro bloco do primeiro ciclo do ensino fundamental I. Com o livreto de HQ´s, as crianças não só leem ou ouvem a história, mas contam com seu próprio corpo, dramatizando cada palavra temática relacionada a um personagem ou ação, com um movimento que está intencionalmente relacionado a um movimento de luta e de Jiu Jitsu Brasileiro, como também, da sua história no Brasil e no mundo.

A escolha desse tipo de material e do ciclo de ensino, deve-se à ausência de tratamento das lutas enquanto objeto de conhecimento pela BNCC (Brasil, 2018) para os primeiros dois anos que inauguram o ensino fundamental, na tentativa de minimizar os ruídos e estranhamentos dessa transição, visto que para as crianças e para a educação infantil de maneira geral, as obras literárias (contação de histórias) são muito utilizadas, inclusive por "gibis" (HQ´s).

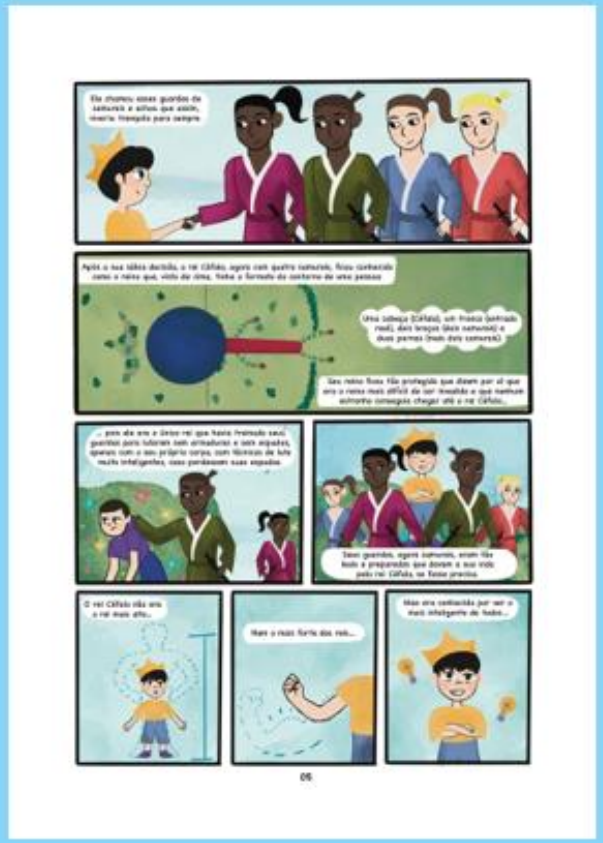
Nesta perspectiva, sugerimos quatro exemplos de Jogos Dramáticos e atividades relacionadas que serão melhor compreendidas pelo Recurso Educacional apresentado pelo vídeo e livreto, que acompanham este estudo e encontram-se a seguir com todas as orientações e explicações.

# 4. HISTÓRIA EM QUADRINHOS

# 4.1 Quadrinho 01 : A luta dos animais

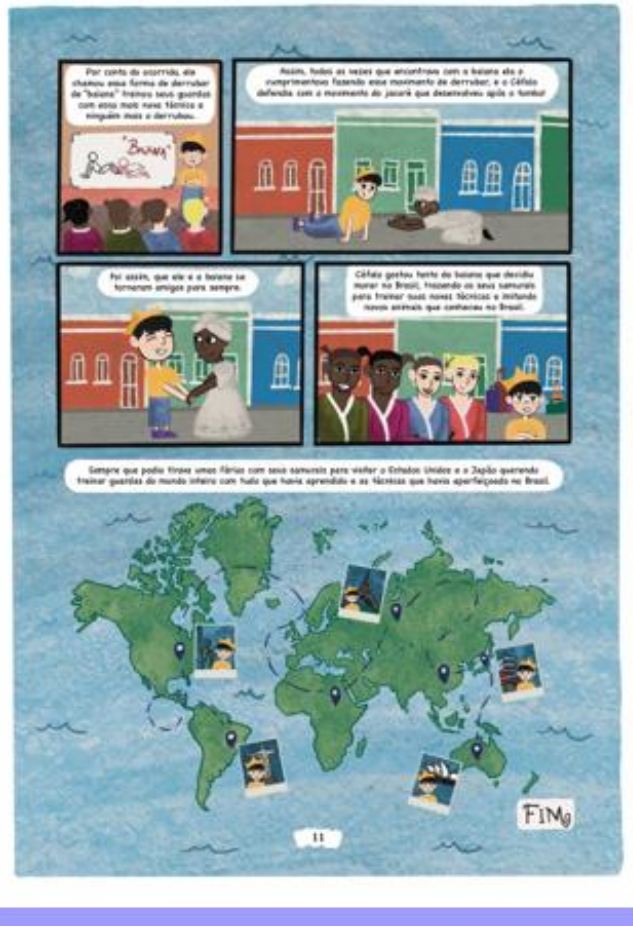


# 4.2 Quadrinho 02: O rei Céfalo



# 4.3 Quadrinho 03: A fuga do touro Torresmo

# 4.4 Quadrinho 04: A visita do rei Céfalo ao Brasil



## Referência:


- BASTOS, Clarisse Zan de Assis, Alessandra MORAIS, and Ana Paula CORDEIRO. "**Jogos dramáticos e teatrais:** aproximações com a Psicologia Genética de Jean Piaget e contribuições à Educação Infantil. Schème: Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas 7, no.1 (September 1, 2015): 66–90. http://dx.doi.org/10.36311/19841655.2015.v7n1.p66-90. Acesso em 14 abr 2024.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018.
- GRACIE, Reila. **Carlos Gracie**: o criador de uma dinastia. 5. ed. Rio de Janeiro: Record, 2014
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2010. Tradução de João Paulo Monteiro.
- REVERBEL, Olga. **Jogos Teatrais na escola:** atividades globais de expressão. São Paulo: Scipione, 1989.
- SANTOS, Marco A. F. dos. **O mínimo que você precisa saber sobre a história do Jiu-Jitsu no Brasil:** a linha do tempo da implantação do Jiu-Jitsu segundo as evidências e os personagens. Rio de Janeiro: 2019. E-book.
- SÃO PAULO (Estado). SECRETARIA ESTADUAL DA EDUCAÇÃO. O menino popular e a Educação Física. Diretoria de Orientações Técnicas, 1990.
- SLADE, Peter. **O jogo dramático infantil.** Tradução de Tatiana Belinky. São Paulo: Summus, 1978.