Ensino Fundamental II (Segundo Ciclo)

 **ESPORTES DE COMBATE**

**Disciplina(s)/Área(s) do Conhecimento:**

Educação Física

**Competência(s) / Objetivo(s) de Aprendizagem:**

* Compreender a lógica interna dos esportes de combate;
* Compreender a diferença entre luta/combate e briga.

**Conteúdos:**

Esportes de combate. Lógica interna. Lógica externa.

**Palavras**-**Chave:**

Esportes individuais. Esportes de combate. Lutas.

**Previsão para aplicação:**

 3 aulas (50 min./aula)

**Local da aula:**

Quadra

**Material utilizado:**

Pregadores de roupa, fitas de tecido e corda.

**Para organizar o seu trabalho e saber mais:**

Esse plano de aula faz parte de uma sequência pedagógica. Para saber mais, procure por: “Classificação dos Esportes”; “Esportes de Rede Divisória ou Parede de Rebote: Voleibol”; “Esportes de Invasão”; “Esportes de Marca”.

Para estratégias de como abordar esse tema nas aulas de Educação Física, indicamos as seguintes leituras:

DARIDO, S. C.; SOUZA JÚNIOR, O. M. **Para Ensinar Educação Física:** Possibilidades de Intervenção na Escola. Campinas: Papirus, 2013.

RUFINO, L. G. B.; DARIDO, S. C. Possíveis diálogos entre a educação física escolar e o conteúdo das lutas na perspectiva da cultura corporal. **Conexões**: Campinas, v. 11, n. 1, p. 145-170. 2013.

**Proposta de Trabalho:**

 O principal objetivo desse conteúdo é que os alunos vivenciem algumas práticas de combate e familiarizem-se com conceitos relacionados a esse universo. Dessa forma, é importante que a reflexão acerca da diferença entre os conceitos de luta/combate e briga seja estimulada, fator que irá direcionar o assunto para à dimensão atitudinal que terá como base um olhar crítico sobre a violência.

 **1ª Etapa:** Dimensão Conceitual

 As lutas fazem parte dos conjuntos de atividades mais antigos da cultura corporal, foram datadas em achados arqueológicos de até quinze mil anos. De maneira geral, esportes de combate são modalidades que não possuem colegas de time para disputar uma mesma luta, entretanto, o contato direto com o adversário se faz presente. Em sua dinâmica, o lutador tem como objetivo central vencer o oponente através de toques, desequilíbrios, imobilizações, exclusão de determinado espaço, contusões ou combinando ações de ataque e defesa. Exemplo: boxe, esgrima, jiu-jítsu, judô, karatê, sumô, taekwondo, etc. (DARIDO; SOUZA JÚNIOR, 2013).

 Ao apresentar o tema à classe, solicite que anotem em seus cadernos as lutas que já praticaram ou ouviram falar. Posteriormente, faça uma roda de discussão para que apresentem suas anotações e, juntos, descubram as características semelhantes encontradas nas lutas citadas pelos estudantes, como por exemplo: ausência de parceiros, contato direto com oponente, formas de vencer o adversário, regras, etc. Procure saber se alguém pratica alguma luta, se existem lugares na comunidade ou na cidade que possibilitam a prática. Caso não tenham muitas referências sobre o assunto, fica então como lição de casa que busquem por informações a respeito.

**2ª Etapa:** Dimensão Procedimental

Para trabalhar na dimensão procedimental com os esportes de combate, sugerimos a vivência de diferentes atividades que envolvem desequilíbrios, disputa de força e toque, para que os estudantes possam apreciar a experimentação em atividades adaptadas e compreendam mais sobre a lógica interna. Nesse momento, sugerimos atividades que façam alusão às lutas. A intenção é introduzir o tema para que seja retomado em anos posteriores de forma mais aprofundada, podendo ser direcionado para uma modalidade específica.

É importante destacar aos estudante que, mesmo em jogos com formato mais lúdico, todos(as) são responsáveis pela segurança de si e dos(as) colegas.

Abaixo, uma lista de atividades sugeridas:

*Cocorinha*: A turma será dividida em duplas. Os(As) participantes deverão ficar na posição de cócoras, uma de frente para a outra, e com as mãos entrelaçadas. O objetivo é que uma dupla tente desequilibrar a outra para que os(as) participantes saiam de suas posições (não podendo estender o joelho ou apoiar outras partes do corpo no chão que não os pés). A dupla que conseguir alcançar o objetivo, marca um ponto. Após o tempo estipulado para que o jogo aconteça, pode-se dar o comando para que as duplas troquem de adversário(a). Vale observar se o peso/tamanho de seu/sua oponente pode influenciar no resultado da disputa.

*Mão a mão, com um pé só*: Em duplas, os(as) estudantes deverão se posicionar de modo que fiquem de mãos dadas e com apenas um pé no chão. O objetivo é desequilibrar o(a) oponente para que saia da posição, e assim, marcar um ponto. Após o tempo estipulado para que o jogo aconteça, pode-se dar o comando para que as duplas troquem de adversário(a). Importante observar se o peso/tamanho de seu/sua oponente pode influenciar no resultado da disputa.

*Toque no ombro:* Os(As) jogadores(as) deverão ficar em duplas, frente a frente, e tentar tocar o ombro do(a) adversário, cada toque realizado contará um ponto. Para fugir dos toques, os(as) integrantes podem abaixar, esquivar e proteger com as mãos (sem agarrar), porém, não podem mover os pés do lugar. Após o tempo estipulado para que o jogo aconteça, pode-se dar o comando para que as duplas troquem de adversário(a). Observe se o peso/tamanho de seu/sua oponente pode influenciar no resultado da disputa.

*Tira Fitinhas:* Os(as) participantes receberão duas fitas cada e deverão prendê-las na cintura, de modo que fique pendurada. Em duplas, o objetivo será retirar as duas fitinhas do(a) adversário, mantendo-se em um espaço delimitado para cada dupla. A pontuação se dará quando um integrante da dupla tirar todas as fitinhas da dupla adversária. Após o tempo estipulado para que o jogo aconteça, pode-se dar o comando para que as duplas troquem de adversário(a). Observe se o peso/tamanho de seu/sua oponente pode influenciar no resultado da disputa. A demarcação do espaço pode ser feita com giz.

*Pega o Pregador:* Cada participante irá receber quatro pregadores de roupa para que pendurem em suas roupas, na região do tronco. Em duplas, terão como objetivo tirar o pregador da roupa do(a) adversário, em um espaço delimitado para cada dupla. A pontuação se dará quando uma dupla tiver retirado todos os pregadores da dupla oponente. Após o tempo estipulado para que o jogo aconteça, pode-se dar o comando para que as duplas troquem de adversário(a). Observem se o peso/tamanho de seu/sua oponente pode influenciar no resultado da disputa. A demarcação do espaço pode ser feita com giz.

*Cabo de guerra:* Divida a turma em duas equipes, procure equilibrar as forças para cada time distribuindo pessoas de peso e tamanho semelhantes para lados opostos. Utilizando uma corda grande, cada equipe ficará com uma das pontas da corda, o ponto exato do meio da corda deverá ficar sobre uma marcação no chão. Para ganhar, uma equipe deverá puxar a equipe adversária até que ela ultrapasse totalmente a marca no chão. Esse jogo é feito em equipe, diferente das modalidades de luta que conhecemos, porém, mantém os de mais princípios que configuram esportes de combate.

*Ikindene:* É uma brincadeira de luta da etnia indígena *Kalapalo*. Indicamos fazer esse jogo SOMENTE se a turma estiver consciente sobre a importância do cuidado consigo e com as outras pessoas, de preferência num grupo onde essa nocão de responsabilidade mútua tenha sido desenvolvido. Trata-se de um jogo de contato mais intenso, por isso, recomenda-se o uso de colchões ou tatâme. A turma ficará em roda e duas pessoas por vez irão jogar. Uma de frente para outra, terão o espaço do jogo definido pelo tamanho da roda, formada pelas pessoas, próximas uma das outras. O objetivo do jogo é derrubar o(a) adversário(a), encostando no chão a parte de trás do tronco.

 **3ª Etapa:** Dimensão Atitudinal

Para trabalhar essa dimensão, sugerimos que, em uma roda de conversa, o(a) professor(a) apresente aos estudantes imagens que ilustrem brigas e lutas. A partir disso, será solicitado que apontem quais imagens configuram briga e quais configuram luta, assim como a justificativa da escolha, inicinado assim, uma discussão sobre a diferença entre luta a briga.

Segundo Rufino e Darido (2013)

Há também vários exemplos de aplicação da dimensão atitudinal nas aulas de Educação Física na escola sobre a prática das lutas como: respeito ao companheiro, diferenciação entre luta e briga, discussão de termos como “porrada”, “massacre” e “guerra”, discussões a respeito da hierarquia imposta à algumas modalidades, questões relativa ao respeito aos limites do próprio corpo no que tange alguns golpes e posições de algumas práticas, a ética necessária para não se utilizar os conhecimentos aprendidos com outras pessoas em outros ambientes, dentre outras possibilidades (RUFINO; DARIDO, 2013, p. 20).

Para finalizar o assunto, sugerimos a produção de um texto a respeito do que foi discutido, passando por todas as dimensões do conhecimento. Poderá ser utilizado como forma de avaliação desse bloco de aulas introdutórias a respeito do tema.

Plano de aula elaborado pela Professora Milena de Bem Zavanella Freitas