

# O JOGO DE FAZ DE CONTA E O ENSINO DA LUTA PARA CRIANÇAS: CRIANDO AMBIENTES DE APRENDIZAGEM

**Débora Jaqueline Farias Fabiani**

Universidade Estadual de Campinas, Campinas, São Paulo, Brasil

**Alcides José Scaglia**

Universidade Estadual de Campinas, Campinas, São Paulo, Brasil

**José Júlio Gavião de Almeida**

Universidade Estadual de Campinas, Campinas, São Paulo, Brasil

## Resumo

Neste artigo descritivo e propositivo temos como objetivo discutir sobre os processos de ensino, vivência e aprendizagem da Luta para crianças por meio do jogo. Propomos, dessa maneira, ambientes de aprendizagem que tenham a imitação de personagens do universo da Luta, a situação imaginária e as regras sociais como fundamentos dos jogos e a mediação como facilitadora das ações. Posto isto, apresentamos estratégias pedagógicas que consideram o jogo como mediador e as crianças como cocriadoras dos espaços e tempos de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Artes Marciais. Aprendizagem. Criança. Imaginação.

## A luta como prática cultural

A Luta é uma manifestação da cultura corporal (NASCIMENTO, 2008; SOARES *et al.*, 2009; RUFINO; DARIDO, 2012; RUFINO; DARIDO, 2013) a qual se desenvolve em diversos contextos da pedagogia do esporte (GOMES *et al.*, 2010) como escolas, clubes, academias e ONG's em processos de ensino, vivência e aprendizagem para grupos sociais diversos (GALATTI *et al.*, 2014); esse conhecimento engloba práticas distintas e complementares: artes marciais e esportes de combate, expressões corporais e cognitivas, com saberes, valores e gestos específicos que foram sistematizados e ressignificados no decorrer histórico (RUFINO; DARIDO, 2011).

As práticas de Luta sofreram ressignificações ao longo do tempo nos âmbitos técnicos, filosóficos e organizacionais (TURELLI, 2008; BREDA *et al.*, 2010; GONÇALVES; SILVEIRA, 2012). O processo de esportivização sofrido acarretou em novas codificações e organizações das modalidades de Luta, sistemas de competições e de treinamento (GOMES, 2010, 2014).

Dessa maneira, Espartero, Villamón e González (2011), fundamentados no conceito de técnicas corporais proposto por Mauss (2003), qual seja a tradicional e específica maneira pelas quais os seres humanos utilizam seus corpos, defendem que a Luta pode ser considerada como práticas corporais com gestos específicos consoantes com os contextos sócio-históricos nos quais se desenvolvem e são ressignificadas, além de carregarem elementos de tradição, filosofia, espiritualidade e cultura.

No âmbito da pedagogia do esporte, a Luta é considerada como jogo (FREIRE; SCAGLIA, 2003; SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2013) e, portanto, uma simulação

lúdica da realidade, práticas corporais sistematizadas pelos indivíduos no processo histórico e determinadas por fatores socioculturais.

Enquanto prática corporal, a Luta apresenta características comuns que servem como fundamento para organizar os processos de ensino, vivência e aprendizagem. Gomes *et al.* (2010), utilizando como referencial teórico os estudos de Bayer, apresentam os princípios condicionais das lutas: contato proposital, fusão ataque/defesa, imprevisibilidade, oponente(s)/alvo(s) e regras. A partir dessas características pode-se determinar uma atividade como luta, além disso, classificar as ações táticas em categorias como contato contínuo, mediado e intermitente (GOMES, 2014) pode auxiliar na sistematização das estratégias pedagógicas a serem utilizadas.

Ainda nesse sentido, Nascimento (2014) defende que as práticas corporais de Luta se desenvolvem por meio do controle das ações corporais do outro com quem se luta – o oponente – e que durante o combate, o praticante deve aumentar a imprevisibilidade das suas ações ao mesmo tempo em que tenta diminuir a imprevisibilidade das ações do oponente. A referida autora afirma que as práticas de Luta possuem elementos fundamentais, sendo eles: a base de apoio, o ritmo de luta, a distância de guarda e as formas de contato.

Deste modo, neste artigo, de caráter qualitativo, descritivo e propositivo (TRIVIÑOS, 1987; BOGDAN; BIKLEN, 1994), temos como objetivos discutir sobre os processos de ensino, vivência e aprendizagem da Luta para crianças por meio do jogo e propor, fundamentados no referencial histórico-cultural, ambientes de aprendizagem que utilizem a imitação de personagens do universo da Luta, a situação imaginária e as regras sociais como características dos jogos desenvolvidos e a mediação simbólica, material e social como facilitadora das ações. Assim, apresentaremos estratégias pedagógicas que considerem e valorizem o jogo de faz de conta como mediador dos processos de aprendizagem e as crianças como cocriadoras dos espaços e tempos das vivências.

Posto isto, a Luta é um fenômeno complexo e demanda dos educadores a proposição e a mediação de vivências que possibilitem a crianças apreciar e ressignificar os contextos e os personagens presentes nesse universo e experimentar os gestos das práticas corporais, por meio do jogo, para compreender sua lógica interna. Ademais, também devem ser desenvolvidas, nestes processos, práticas que apresentem os valores e as filosofias que embasam a Luta.

## O jogo na teoria histórico-cultural

Quando falamos sobre o jogo de faz de conta<sup>1</sup>, inevitavelmente nos remetemos a crianças e a diversas maneiras pelas quais estas exploram os espaços, os gestos e as relações e como realizam constantes ressignificações dos elementos simbólicos e materiais durante suas atividades lúdicas. Nesse sentido, consideramos o jogo como produto da cultura e determinado por fatores históricos e sociais, o qual possui características específicas em cada contexto e grupo social (ELKONIN, 2009; HUIZINGA, 2010).

Nesse sentido, Vigotski<sup>2</sup> (2007) considera que as atividades desenvolvidas pela criança estão correlacionadas ao contexto sociocultural no qual esta está inserida. Assim, o jogo de faz de conta possibilita, por meio da função simbólica e da interação com o ambiente e com os pares, a criança apropriar-se dos significados dos bens simbólicos e materiais da cultura e dos valores e gestos dos personagens sociais.

O faz de conta é uma atividade social, produzida em determinado período histórico, com significados específicos para cada contexto, e um facilitador nos processos de

<sup>1</sup> Neste texto consideramos as nomenclaturas brincar, jogo, jogo protagonizado e jogo de faz de conta como sinônimas.

<sup>2</sup> Devido às distintas traduções, utilizaremos diferentes grafias: Vigotski e Vigotsky.

desenvolvimento das funções psicológicas superiores como memória, abstração e imaginação (VIGOTSKI, 2007; ELKONIN, 2009). Ademais, Vigotski (2007) afirma que a criança brinca devido a uma dificuldade de adaptação ao ambiente, pois esta quer satisfazer seus desejos que não podem ser realizados, como voar, ser mãe e pai, ser um cavalo e, assim, resolve esse problema por meio da imaginação.

Nessa direção, Elkonin ensina que o jogo protagonizado surgiu em determinado momento histórico, qual seja a instituição da divisão social do trabalho, pois a partir dessa fase as famílias passaram a trabalhar em instituições, o que acarretou no distanciamento das crianças dos adultos. Por conseguinte, as diferentes maneiras pelas quais as crianças se apropriam da cultura estão diretamente relacionadas à estruturação que o trabalho assume em cada sociedade e as formas de organização dos grupos sociais, existindo, assim, especificidades nas maneiras de brincar e nos papéis protagonizados por cada criança (ELKONIN, 2009).

No faz de conta as ações da criança dependem de motivações internas, de uma esfera cognitiva (VIGOTSKI, 2007) e não essencialmente das características dos objetos; assim, a criança pode transformar qualquer objeto em personagens, animais, entre outros, os quais deseja, se apoia no real, trazendo significados compartilhados em seu contexto, mas também ressignifica as práticas culturais (BROUGÈRE, 1998; VIGOTSKI, 2007; ELKONIN, 2009).

Deste modo, existem duas características essenciais ao jogo de faz de conta, a criação de situações imaginárias e as regras sociais (VIGOTSKI, 2007; ELKONIN, 2009). A imaginação, função psicológica superior, possibilita a criança modificar a realidade e também a si própria, isto é, trabalhar com os significados culturais que foram atribuídos a determinados objetos, gestos ou ações, modificando esses de acordo com seus desejos e necessidades, contribuindo, dessa forma, para recriar seu ambiente, suas relações interpessoais e as maneiras de se operar com o real e com os vários personagens sociais (VIGOTSKI, 2007).

Mas como a criança lida com a imaginação e com o real? Vigotsky (1991) ensina que a situação imaginária está totalmente atrelada a regras sociais e, assim, a criança se esforça ao representar determinado personagem, pois necessita utilizar dos significados culturais atribuídos a cada papel social; ao imitar os pais, por exemplo, a criança tem que agir de acordo com o comportamento socialmente definido destes papéis e, portanto, a brincadeira contribui para que a criança compreenda o seu contexto sócio-histórico (ELKONIN, 2009).

Entretanto, segundo Vigotski (2007), nesse processo a criança não atua de maneira passiva, mas modifica determinadas conjunturas e ações, atribuindo-lhes sentidos próprios, que sempre estão correlacionados ao contexto sócio-histórico do qual é parte integrante – constituída e constituinte; isso se faz possível devido à imaginação (VIGOTSKY, 2003).

Quanto à utilização de objetos, inicialmente a criança necessita de materiais que se assemelhem aos conceitos com os quais está brincando (VIGOTSKI, 2007). Assim, para brincar de lutar com espadas a criança se utiliza de um bastão ou outro objeto semelhante à espada, como um objeto pivô (mediador entre a ação e o significado), pois com o bastão a criança pode fazer a empunhadura e os demais gestos como se estivesse lutando com uma espada. Ao longo do desenvolvimento, o significado vai adquirindo maior ênfase, tornando-se o ponto central nesse processo, e em fases posteriores, a criança brinca com quaisquer objetos para representar conceitos diversos, pois o foco está no significado (VIGOTSKI, 2007). Além disso, uma vez que a criança avança em seu desenvolvimento, abre mão dos objetos, imaginando e imitando por meio de gestos e ações com seu próprio corpo (representação), de tal modo, que pode abstrair determinados conceitos, gestos, ações e papéis sociais sem a necessidade de operar com a realidade material (VIGOTSKI, 2007).

Em virtude disso, Vigotski (2003, 2009) afirma que a imaginação apresenta papel fundamental no desenvolvimento infantil, pois, a partir da experimentação dessa função, a

criança desfruta de uma liberdade jamais vivenciada, pode ir além de suas habilidades reais, explorando potencialidades e desempenhando gestos e papéis que ainda lhe são vetados ou não aconselhados. Vigotski (2007) ensina que a situação imaginária é a primeira forma de emancipação da criança em relação às restrições do ambiente, porém, a criança é ilusoriamente livre no brinquedo, pois, apesar de realizar seus desejos da maneira que quiser, ainda está subordinada aos significados socialmente construídos e às regras implícitas no jogo, pois não existe jogo sem regras (VIGOTSKY, 2003).

Paradoxalmente, esse embate entre a liberdade e o controle é o que possibilita a criança avançar em seu desenvolvimento, pois ela tem que deixar de agir impulsivamente para se sujeitar às regras implícitas da brincadeira e por meio dessa enorme força de vontade e renúncia à satisfação plena de seus desejos a criança vivencia o prazer (VIGOTSKI, 2007).

Em consonância com o exposto, entendemos que essa forma de obtenção de prazer por meio da sujeição às regras possibilita grande espaço de aprendizagem a criança, no qual ela passa a ter consciência de suas ações, compreendendo melhor os significados culturais dos quais faz parte e também é agente de elaboração. Além de aprender a dirigir seu comportamento para determinadas condutas que possibilitarão que continue no jogo de faz de conta.

### **Os processos de mediação nas situações de ensino, vivência e aprendizagem**

Tendo em vista o exposto no tópico anterior, o jogo de faz de conta apresenta um caráter pedagógico, uma vez que essa atividade possibilita o desenvolvimento das habilidades potenciais da criança, por meio da criação de situações imaginárias e das regras sociais, além de permitir a separação entre a percepção e os significados dos objetos e ações. Portanto, o jogo é gerador de zona de desenvolvimento proximal (ZDP), espaço entre o desenvolvimento real – habilidades já consolidadas – e o desenvolvimento potencial – habilidades desempenhadas com mediação social, material e simbólica (VIGOTSKI, 1991, 2007).

Ademais, quando a criança está em estado de jogo, vivenciando profundamente o brincar, se utiliza das competências já consolidadas e desenvolve novas habilidades, por meio da mediação, com seriedade, caracterizando a imersão no jogo (VIGOTSKI, 2007; SCAGLIA *et al.*, 2013).

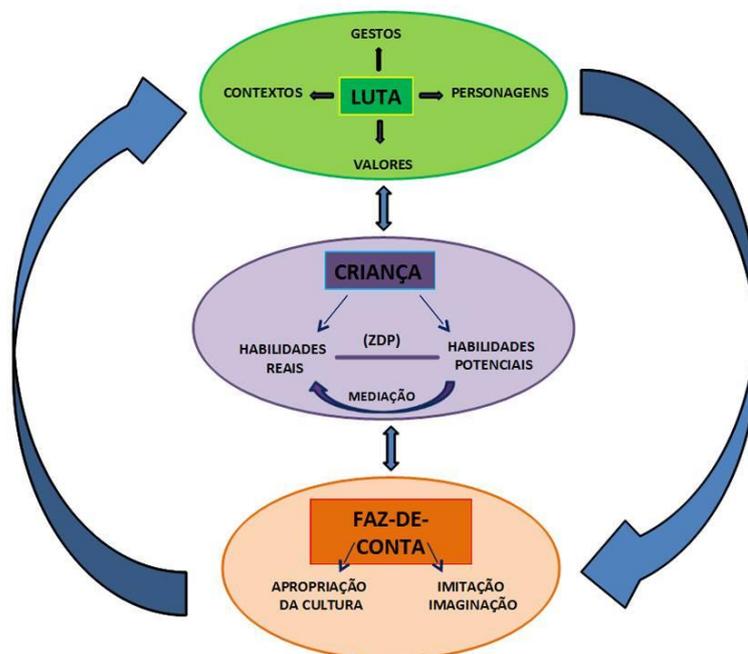
Mas como podemos correlacionar o jogo de faz de conta aos processos de aprendizagem da Luta para crianças? Diante dessa problematização, podemos considerar que essa atividade possibilita a criança apropriar-se de maneira significativa dos bens simbólicos e materiais de sua cultura e dos comportamentos característicos dos diversos personagens sociais (VIGOTSKI, 2007), atrelado ao fato de compreendermos a Luta como um conhecimento socialmente construído, reelaborado no decorrer histórico e de considerarmos que os processos de ensino, vivência e aprendizagem dessas práticas devam transcender as atividades com ênfase nas habilidades motoras e nos gestos técnicos de cada modalidade (CORREIA, 2015).

Por conseguinte, defendemos que ao imitar um personagem integrante do cenário da Luta – samurais, ninjas, mestres de capoeiras, indígenas e senseis – a criança se apropriará de maneira mais expressiva dos significados, dos gestos, da estética, dos valores e dos aspectos da conjuntura histórico-cultural que deram origem e modificaram as diversas manifestações de Luta. Além disso, a criança participará no processo de recriação dessas manifestações da cultura corporal, atribuindo-lhes sentido consoante com o contexto no qual está inserida. Desta maneira, a criança poderá ser cocriadora de um espaço singular de aprendizagem, o qual possibilitará, além do desenvolvimento de suas habilidades reais, o desabrochar de potencialidades que não seriam possíveis em outras vivências.

Nesse viés, compreendemos as práticas de Luta e todos os significados que estas englobam, o ambiente no qual são realizadas, as vestimentas, as histórias e as lendas, os personagens, a lógica interna, os valores, os gestos, enfim, tais representatividades, como integrantes da cultura corporal e que devem ser sistematizadas para processos educativos.

Assim, a mediação, em sua forma instrumental (brinquedos, materiais e espaço físico), simbólica (linguagens oral e escrita, imagens, vídeos e histórias) e social (educador, colegas e personagens) (VIGOTSKI, 2007), mostra-se como essencial para as vivências, pois essa intervenção pedagógica possibilita a criança apropriar-se dos bens culturais, internalizando os gestos e significados construídos socialmente. Desse modo, entendemos que a mediação influencia sobremaneira na consciência e no comportamento das crianças, contribuindo também, para o desenvolvimento da imitação e da imaginação, funções psicológicas fundamentais para o jogo de faz de conta (VIGOSTKI, 2007).

Posto isto, com o intuito de ilustrar os conceitos apresentados, a Luta e o faz de conta como conhecimentos culturais, os quais influenciam o desenvolvimento da criança, que por sua vez, ressignifica os elementos dessas práticas, apresentamos a figura que segue:



**FIGURA 1** – Inter-relações entre criança, faz de conta e Luta.

### **Criando ambientes de aprendizagem para a luta**

Tendo como base o exposto, apresentamos, fundamentados no referencial teórico, possibilidades para a criação de ambientes de aprendizagem que contemplem os valores, os gestos, os personagens e os contextos da Luta, além de oportunizar a crianças novas descobertas a partir da exploração de materiais e espaços, do desenvolvimento da imaginação, da criatividade e da expressão corporal, com vista na apropriação dos conhecimentos da Luta, nas interações entre as crianças e entre estas e os educadores e, ainda, na consciência (da criança) sobre seus pensamentos e ações.

Destarte, seguem algumas proposições, pautadas na compreensão da totalidade desse conhecimento e no entendimento da criança como um ser integral, dotada de saberes e com características específicas que as diferem de outros sujeitos sociais. Tais proposições tem o intuito de auxiliar os educadores que atuam na Educação Infantil, Ensino Fundamental e Educação Não Formal, apontando caminhos para suas intervenções pedagógicas, as quais devem ser refletidas e contextualizadas com a realidade, a fim de que os processos de aprendizagem se tornem significativos.

### **Pressupostos para o desenvolvimento do jogo de faz de conta**

- **Liberdade de expressão:** O educador deve mediar e propor brincadeiras, cenários e histórias, promovendo a escuta sensível das crianças quanto às decisões referentes às representações de papéis e algumas regras que não estão implícitas na brincadeira, como por exemplo, se em determinado contexto um animal pode lutar ou falar.
- **Ressignificação de objetos:** Durante o jogo de faz de conta as crianças atribuem determinados sentidos às atividades, relações e objetos, muitas vezes diferentes dos seus reais significados. Dessa forma, um graveto pode virar uma espada, um pedaço de pano se transforma numa capa de super-herói, uma caixa de papelão se torna uma armadura. Em virtude disso, o papel do educador mediador é o de se aproximar das crianças, com o intuito de compreender a leitura que estão fazendo de cada contexto e incentivando que as crianças expressem seus sentimentos e ideias.
- **Criação de uma situação imaginária:** A primeira regra da brincadeira é a existência de uma situação imaginária, ou seja, é preciso “fazer de conta que” existe determinada situação e personagens. As vivências de situações imaginárias possibilitam o desenvolvimento da imaginação, da criatividade e da expressividade das crianças, uma vez que estas são tomadas pela brincadeira a ponto de elaborar situações complexas de relações sociais, a partir dos gestos de um colega, os quais se transformam em experiências compartilhadas. Por exemplo, quando uma criança começa a lutar contra um monstro, logo chega outra criança que dá prosseguimento à ação, auxiliando seu amigo por meio de novos gestos e ideias.
- **Existência de regras sociais:** Nas situações de faz de conta existem regras implícitas referentes aos comportamentos sociais, isto é, quando a criança imita um samurai, um índigena, um mestre de capoeira, ela respeita e incorpora as características socialmente construídas sobre esses papéis, por meio do auxílio dos seus pares, os quais contribuem para o entendimento dos significados culturais. Entretanto, algumas regras se originam e se modificam durante a própria situação de jogo, por meio de discussões e consensos entre as crianças e educadores sobre as ações e os papéis.
- **Motivação, desejos e satisfação:** A criança encontra satisfação e motivação na própria brincadeira, sem a necessidade de esperar algum resultado dessa prática (caráter improdutivo), assim, os desejos e a motivação impulsionam e dão origem as ações, investigações e interações da criança.
- **Enredo:** Consiste na história que irá desencadear as demais ações, investigações e interações das crianças; tendo como objetivo a contextualização e a significação de determinadas práticas ou conhecimentos. Pode ser predeterminado ou não, sendo que

seu desenrolar pode ser alterado a qualquer momento, dependendo apenas das motivações e dos combinados entre as crianças.

- **Cenário:** Espaço e materiais (reais e imaginários) nos quais serão desenvolvidas as brincadeiras baseadas no enredo.
- **Personagens:** São os diferentes papéis que podem ser assumidos pelas crianças e pelos educadores em consonância com o enredo escolhido. Vale lembrar que os personagens podem ser representados de diversas maneiras: com o próprio corpo, com bonecos e/ou fantoches e com materiais como tecidos, gravetos, palitos, massinha.

### O papel do educador nas intervenções pedagógicas

Sob a ótica da teoria histórico-cultural o educador tem papel essencial nos processos de aprendizagem, fazendo a mediação e a aproximação entre o conhecimento e as crianças, instigando estas a buscar mais informações, compartilhar seus saberes e auxiliar os colegas (VIGOTSKI, 2007).

Desse modo, defendemos que o educador faça a mediação entre os saberes da Luta e das crianças, considerando os conhecimentos prévios destas, habilidades reais, já adquiridas, além de possibilitar experiências diversas que permitam um avanço em seu desenvolvimento, isto é, nas habilidades potenciais, que somente irão se desenvolver por meio das interações das crianças com seus pares (VIGOTSKI, 2007). Ademais, propomos aos educadores:

- **Organizar os espaços e os materiais:** A partir da escolha da história (enredo) e da definição dos objetivos para as vivências, o educador deve selecionar os objetos e os espaços adequados, lembrando que de acordo com a idade das crianças elas têm menor ou maior dependência das propriedades reais dos objetos. Essa prática pedagógica possibilita que haja a configuração de um contexto cultural próximo ao conhecimento a ser desenvolvido, contribuindo para a (re)construção constante de sentidos pelas crianças, as quais apropriar-se-ão de maneira mais significativa das práticas selecionadas. Por conseguinte, o educador pode preparar o cenário, deixando os objetos dispostos, os quais poderão ser previamente preparados ou construídos pelas crianças e pelas famílias ou pode optar pela construção do cenário no momento das vivências, à medida que a história se desenvolver. O educador pode, ainda, fazer em parceria com as crianças caixas temática para guardar os brinquedos e materiais diversos, como por exemplo, a caixa das espadas, das armaduras, das capas, dos livros, entre outros.
- **Propor histórias, personagens e ações:** Essa intervenção pedagógica pode acontecer de maneiras distintas, sendo uma delas a elaboração/seleção prévia da história, na qual o educador já determinará quais serão os personagens, as ações e as caracterizações desses. Outra forma é apresentar um tema e deixar que as crianças caracterizem os personagens, porém, o educador pode sugerir ações e caracterizações com o objetivo de apresentar determinados conceitos que as crianças desconhecem. Além disso, o educador deve observar atentamente o desenrolar da brincadeira a fim de que possa dar maior ênfase aos objetos e/ou conceitos que as crianças não se atentaram. Desta maneira, o educador pode pegar um objeto que estiver relegado e utilizá-lo, significando esse no contexto das vivências, introduzindo novos personagens. É interessante ressaltar que o educador não precisa delegar um papel específico para cada criança, pois, por meio da livre expressão as crianças aprendem a ter autonomia

para escolher os personagens; entretanto, o educador tem o papel de mediar e contribuir na projeção dos caminhos para as soluções dos possíveis conflitos.

- **Brincar junto com as crianças:** O educador pode brincar com as crianças a pedido destas, aceitando o papel que lhe for designado ou pedir para entrar na brincadeira, interagindo com as crianças na situação imaginária que elas estiverem vivenciando. Durante essa interação, o educador poderá introduzir elementos que façam a criança refletir e tentar solucionar determinados problemas, como por exemplo, quando representa um monstro bonzinho e que tem medo de lutar. A partir dessa ação haverá um conflito, pois as crianças não esperam que um monstro seja bom, e assim, terão que debater, com base em suas experiências culturais, para que cheguem a um consenso que possibilite a continuação da brincadeira. Embora seja muito importante a participação direta do educador na brincadeira, este não pode esquecer que no contexto das vivências ele é o adulto responsável pelas crianças, portanto, mesmo que represente um personagem, deve sempre enfatizar para as crianças sua atuação enquanto educador.

Nesta direção, defendemos que as vivências de Luta devem ser desenvolvidas por meio de uma história que contemple os personagens e os saberes desse conhecimento, pois ao imitar determinado papel, desde um animal até um samurai, em um cenário contextualizado, interagindo com objetos e com outras pessoas, as crianças podem se apropriar dos gestos (chutes, socos, esquivas, rasteiras), dos valores (respeito, integridade, coragem, autocontrole) e do contexto histórico-cultural no qual determinadas práticas foram concebidas e transformadas. Considerando, ainda, que devido a algumas peculiaridades das manifestações de Luta, tais como: a existência de formas (kata, kati), a meditação, o envolvimento dos mestres das artes marciais com a arte, a mistura de jogo, dança e luta encontrada na capoeira, a existência de pinturas corporais nos rituais das manifestações indígenas, entre outras, deve ser possibilitado a crianças a experimentação de outros conhecimentos da cultura corporal, como a dança e a ginástica, a confecção e o manuseio de instrumentos musicais (atabaque, pandeiro, berimbau, flauta e agogô) e a apreciação e a produção das diversas formas de artes.

Ademais, elencamos algumas propostas de ações pedagógicas que servem como fundamentos para o educador construir seus métodos:

- **Vivências com “viagens”:** Com o intuito de tornar o processo de aprendizado mais significativo, a imaginação e a criatividade não podem ter limites, isto é, as histórias têm que ser contextualizadas e motivadoras. Sendo assim, o educador e as crianças podem “viajar” para outros locais, confeccionando mapas, “reconstruindo” pontos turísticos importantes ou criando novos; utilizando para isso de variados meios de transporte (imaginários).
- **Observação da natureza:** Grande parte dos gestos da Luta foi inspirada em movimentos dos animais; assim, é interessante que as crianças tenham a oportunidade de observar esses movimentos, seja diretamente na natureza (parques e bosques) ou por meio de imagens (filmes e fotografias). Dessa forma, as crianças podem aprender os gestos já existentes e criar novos, ressignificando as práticas corporais.
- **Utilização de artes e recursos audiovisuais:** A partir dessa intervenção podem ser possibilitados a crianças dois tipos de ações: a produção (dimensão poética) e a contemplação (dimensão estética). Assim, as crianças e o educador podem observar, refletir e criar telas, desenhos, brinquedos, peças artesanais (colares, pulseiras e

cocares) e gestos referentes à Luta; podem, ainda, aprender algumas palavras em japonês, chinês, coreano, tupi-guarani, francês etc. pois algumas modalidades de Luta utilizam a língua do país de origem em aulas e competições. Desse modo, as crianças poderão ampliar seus conhecimentos culturais, seu repertório gestual e artístico, explorar diferentes formas de expressão e de comunicação e exercer sua criticidade perante as manifestações que lhe são apresentadas.

Ainda nesse sentido, sugerimos que seja criado com as crianças um nome e um símbolo/bandeira que represente o grupo, com o intuito de criar uma identidade individual e coletiva, aproximando-se, assim, de um significado de família muito presente no contexto da Luta (BREDA *et al.*, 2010).

Posto isso, apresentamos um quadro pautado nas reflexões e proposições ao longo do texto; contudo, os valores apresentados no quadro não devem ser entendidos como exclusivos de uma modalidade específica bem como os gestos não devem ser priorizados enquanto exigência de exercícios especializados, uma vez que as proposições tem o intuito de ilustrar as reflexões e apontar caminhos para a criação de ambientes de aprendizagem para a Luta.

**QUADRO 1 – Características e contextos da Luta.**

MANIFESTAÇÕES	PERSONAGENS	GESTOS	VALORES	CONTEXTOS	
O R I E N T A I S	Judô; Jiu-Jitsu; Sumô; Aikidô.	Mestres, reis, deuses, monges, animais diversos.	Agarre, quedas, imobilizações, desequilíbrio, torções, projeções.	Cortesia; Integridade ; Perseverança; Autocontrole; Harmonização; Modéstia; Lealdade; Respeito; Honra; Obediência; Disciplina; "Transformar a si mesmo"; "Sai do ter e entrar no ser";	Contos populares do Japão; Contos, telas e poemas dos mestres do <i>budô</i> e dos guerreiros; Observação da natureza ( <i>in loco</i> ) ou por meio de imagens (filmes/fotos); Imagens (filmes/fotos) de combates e dos diversos personagens; Criação de gestos, formas e desenhos.
	Karatê- Do; Tae Kwon - Do; Kung Fu.	Guerreiros, ninjas, animais diversos, mestres.	Esquivas, socos, chutes, saltos.	Tranquilidade; Compreensão; Justiça; Autoconfiança; Não-violência; Coragem; Gentileza; Honestidade; Esforço; Simplicidade;	Mitologia grega (heróis); Lendas indígenas; Contos afro-brasileiros; Lendas de piratas; Manipulação e criação de instrumentos; Exploração de movimentos da ginástica/dança; Desenhos animados; Confeção de brinquedos e de peças artesanais (colares, pulseiras, cocares etc.); Observação da natureza ( <i>in loco</i> ) ou por meio de imagens (filmes/fotos).
	Kendô; Kung Fu	Guerreiros, samurais.	Empunhadura, deslocamentos, saltos, golpes.	Integração corpo/mente.	
O C I D E N T I F I C A D O	Uka-Uka; Greco-Romana; Jiu-Jitsu brasileiro.	Indígenas, mestres, animais diversos.	Agarre, quedas, imobilizações, desequilíbrio, torções, projeções.		
	Boxe; Savate; Capoeira.	Capoeiristas, mestres, animais diversos.	Esquivas, socos, chutes, rasteiras, ginga, inversões.		
	Esgrima; Jogo do pau.	Piratas, guerreiros, super-heróis.	Empunhadura, deslocamentos, golpes.		

### Considerações finais

Apresentamos a Luta como um conhecimento da cultura corporal com características comuns e princípios fundamentais, a qual apresenta contextos, gestos, personagens e valores e o jogo de faz de conta como uma atividade da criança que possibilita a ressignificação dos bens simbólicos e materiais (VIGOTSKI, 2007) e a apropriação das práticas de Luta.

Neste sentido, propomos ambientes de aprendizagem da Luta que tenham o jogo como mediador, a imitação de personagens do universo da Luta, a situação imaginária e as regras sociais como características das vivências desenvolvidas, os processos de mediação simbólica, material e social como facilitadoras das ações e as crianças como cocriadoras dos espaços e tempos de aprendizagem.

Desta maneira, uma vez que os processos criadores refletem na arte e no jogo e a base da imaginação é a realidade (VIGOTSKI, 2001), as vivências devem ser pautadas na criatividade, na imitação e na imaginação, possibilitando a crianças vivenciar os valores, a estética e os gestos das práticas de Luta. O jogo de faz de conta e a Luta são formas de

expressão e comunicação e, portanto, conhecimentos que possibilitam a experiência de diferentes formas de pensamento, linguagem, fantasia e interação entre as crianças.

Na teoria histórico-cultural a mediação é um conceito fundamental para se entender a apropriação das manifestações culturais e o educador é um personagem imprescindível neste processo de construção e ressignificação dos saberes, tradições, gestos e valores.

Assim, o educador mediador, ao se pautar nas proposições apresentadas, deve ter como fundamento a construção dos ambientes de aprendizagem com as crianças, criando uma teia de significados e conhecimentos que transcenda e ao mesmo tempo se utilize do tradicional, pois a história e a cultura de determinados grupos sociais são essenciais para a apropriação dos saberes referentes à Luta.

Defendemos, portanto, que a aprendizagem é um processo de interdependência entre os pares e o ambiente que os circunda e, assim, a criança, ao se apropriar e ressignificar a Luta por meio do jogo, irá imaginar, imitar, criar e encontrar nos pares uma possibilidade de parceria na busca pelo conhecimento, na superação de limites, na exploração de novas formas de se expressar e de compreender as manifestações culturais.

### **THE MAKE-BELIEVE GAME AND TEACHING FIGHT TO CHILDREN: CREATING LEARNING ENVIRONMENTS**

#### **Abstract**

The aim of this proposition paper is to describe and discuss the process of teaching, learning and living Fight for children through games. Thus, we propose learning environments based on mimicking the fighting universe characters, on the imaginary situation of the games and on their featured social rules and the mediation as facilitator of the actions. Taking all of this into consideration, we present pedagogical strategies that consider the game as mediator and the children as co-creators of learning spaces and times.

**Keywords:** Martial Arts. Learning. Child. Imagination.

### **EL JUEGO DE FICCIÓN Y LA ENSEÑANZA DE ARTES MARCIALES PARA NIÑOS: LA CREACIÓN DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE**

#### **Resumen**

En este artículo propositivo, nuestro objetivo es discutir sobre el proceso de enseñanza, de vivencias y de aprendizaje de artes marciales para niños por medio del juegos. Por consiguiente, proponemos ambientes de aprendizaje en que se estimulan la imitación de personajes del universo de la lucha, la situación imaginaria y las reglas sociales como características de los juegos, y la mediación como facilitadora de acciones. Por fin, presentamos estrategias pedagógicas que consideren el juego como mediador y los niños como co-creadores de los espacios y de los tiempos de aprendizaje.

**Palabras clave:** Artes Marciales. Aprendizaje. Niños. Imaginación.

#### **Referências**

BOGDAN, Roberto C.; BIKLEN, Sari Knopp. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução a teoria e aos métodos.** Porto: Porto Ed., 1994.

BREDA, Mauro *et al.* **Pedagogia do esporte aplicada às lutas.** São Paulo: Phorte, 2010.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo, SP: Cengage Learning, 1998.

CORREIA, Walter Roberto. Educação Física Escolar e Artes Marciais: entre o combate e o debate. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, vol. 29, n. 2, p. 337-344, abr./jun. 2015. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/rbefe/article/view/99807/98263>>. Acesso em: 01 jul. 2015.

ELKONIN, Daniil Borissowitsch. **Psicologia do jogo**. 2. ed. São Paulo, SP: WMF Martins Fontes, 2009.

ESPARTERO, Julián; VILLAMÓN, Miguel; GONZÁLEZ, René. Artes marciais japonesas: práticas corporales representativas de su identidad cultural. **Movimento**, Porto Alegre, v. 17, n. 03, p. 39-55, jul./set. 2011. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/21569>>. Acesso em: 10 maio 2015.

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

GALATTI, Larissa *et al.* Pedagogia do esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos. **Revista de Educação Física/UEM**, Maringá, v. 25, n. 1, p. 153-162, 1. trim. 2014. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/21088/13665>>. Acesso em: 15 abr. 2015.

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

GOMES, Mariana Simões Pimentel *et al.* Ensino das lutas: dos princípios condicionais aos grupos situacionais. **Movimento**, Porto Alegre, v. 16, n. 2, p. 207-227, abr./jun. 2010. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/9743>>. Acesso em: 10 maio 2015.

GOMES, Mariana Simões Pimentel. **O ensino do saber lutar na universidade: estudo da didática clínica nas lutas e esportes de combate**. 2014. 183 f. Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Campinas, SP, 2014.

GONÇALVES, Arisson Vinícius Landgraf; SILVEIRA, Raquel da. Arte marcial e esporte: um estudo etnográfico sobre uma equipe de judô de Pelotas –RS. **Movimento**, Porto Alegre, v. 18, n. 02, p. 129-147, abr./jun. 2012. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/19159>>. Acesso em: 10 maio 2015.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e antropologia**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

NASCIMENTO, Carolina Picchetti. **A atividade pedagógica da Educação Física: a proposição dos objetos de ensino e o desenvolvimento das atividades da cultura corporal.** 2014. 293 f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

NASCIMENTO, Paulo Rogerio Barbosa do. Organização e Trato Pedagógico do Conteúdo de Lutas na Educação Física Escolar. **Motrivivência**, Florianópolis, ano XX, n. 31, p. 36-49, dez. 2008. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2008n31p36>>. Acesso em: 10 abr. 2015.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto; DARIDO, Suraya Cristina. Lutas, artes marciais e modalidades esportivas de combate: uma questão de terminologia. In: **EFDeportes.com, Revista Digital**, Buenos Aires, año 16, n. 158, jul. 2011. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd158/lutas-artes-marciais-uma-questao-de-terminologia.htm>> Acesso em: 10 maio. 2015.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto; DARIDO, Suraya Cristina. Pedagogia do esporte e das lutas: em busca de aproximações. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v.26, n.2, p.283-300, abr./jun. 2012. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/rbefe/article/view/45899/49502>>. Acesso em: 15 abr. 2015.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto; DARIDO, Suraya Cristina. Possíveis diálogos entre a educação física escolar e o conteúdo das lutas na perspectiva da cultura corporal. **Conexões**, Campinas, v. 11, n. 1, p. 144-170, mar./jun. 2013. Disponível em: <<http://fefnet178.fef.unicamp.br/ojs/index.php/fef/article/view/782>>. Acesso em: 15 abr. 2015.

SCAGLIA, Alcides José *et al.* O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico. **Movimento**, Porto Alegre, v. 19, n. 04, p. 227-249, out./dez. 2013. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/37893>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

SCAGLIA, Alcides José; REVERDITO, Riller Silva; GALATTI, Larissa Rafaela. Ambiente de jogo e Ambiente de aprendizagem no processo de ensino dos jogos esportivos coletivos: desafios no ensino e na aprendizagem dos jogos esportivos coletivos. In: NASCIMENTO, Juarez Vieira do; RAMOS, Valmor; TAVARES, Fernando. **Jogos Desportivos: formação e investigação.** Florianópolis: Ed. UDESC, 2013.

SOARES, Carmen Lúcia *et al.* **Metodologia do Ensino de Educação Física.** 2. ed. rev. São Paulo: Cortez, 2009.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em Ciências Sociais: a pesquisa qualitativa em educação.** São Paulo: Atlas, 1987

TURELLI, Fabiana Cristina. **Corpo, domínio de si, educação: sobre a pedagogia das lutas corporais.** 127 f. Dissertação (Mestrado) – Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A imaginação e a arte na infância**. Lisboa: Relógio D'Água, 2009.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: LEONTIEV, Alexis Nikolaievich; VIGOTSKI, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich. **Psicologia e Pedagogia: bases psicológicas da aprendizagem e do desenvolvimento**. São Paulo: Moraes, 1991.

VIGOTSKY, Lev. Semenovich. **O desenvolvimento psicológico na infância**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2003.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **Psicologia da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

.....

Recebido em: 19/11/2015

Revisado em: 24/02/2016

Aprovado em: 09/03/2016

Endereço para correspondência:

[de\\_fabiani@hotmail.com](mailto:de_fabiani@hotmail.com)

Débora Jaqueline Farias Fabiani

Universidade Estadual de Campinas

Faculdade de Educação Física

Av. Érico Veríssimo, 701

Cidade Universitária "Zeferino Vaz"

Barão Geraldo

13083-851 - Campinas, SP - Brasil