



# ESPORTE "DA" ESCOLA

(VAGO, 1996)

RELEMBRANDO!

(Luhmann, citado por Bracht, 1992. p.18).



Há duas idéias importantes contidas nessa

Com base na definição de auto-



# CONCEITOS

- ❑ EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR (EFE)
  - ❑ CULTURA CORPORAL
- ❑ CULTURA DE MOVIMENTO
  - ❑ CULTURA CORPORAL DE MOVIMENTO (CCM)
    - ❑ “SE MOVIMENTAR”

# “SE MOVIMENTAR”



# CCM NA EFE

(Adaptado de GONÇALVES JÚNIOR, 2009)

□ Por falar em **cultura**, observamos comumente no **contexto escolar**, nas aulas de **Educação Física (EF)**, a **predominância do esporte** como conteúdo por vezes exclusivo, o que acaba por reduzir o universo da **CCM**, **circunscrevendo-o**, não raro, ao **contexto estadunidense e/ou europeu** do futebol, voleibol, basquetebol e handebol, em detrimento das potencialidades que podem ser exploradas ao propor à vivência de outras práticas corporais, dentre elas as **lutas**, oriundas da **diversidade cultural de diferentes povos que construíram e constroem o Brasil para além dos europeus**, tais como os **indígenas (huka-huka)** e **africanos (capoeira)**.

# CONTEXTO DE ORIGEM

- ❑ **Basquetebol:** Estados Unidos.
- ❑ **Futebol:** Inglaterra.
- ❑ **Handebol:** Alemanha.
- ❑ **Voleibol:** Estados Unidos.



# CONTEXTO DE ORIGEM

- ❑ **CAPOEIRA:** Afro-brasileira.
- ❑ **HUKA-HUKA:** Povo indígena Bakairi e Povos do Xingú, localizados no Estado de Mato Grosso.



SÉRGIO LUIZ CARLOS DOS SANTOS

# JOGOS DE OPOSIÇÃO

ENSINO DAS LUTAS NA ESCOLA



**Phorte**  
editora

# ARTES MARCIAIS, ESPORTES DE COMBATE, JOGOS DE OPOSIÇÃO

(SANTOS, 2012)

- ❑ **ARTES MARCIAIS:** ligação com o deus romano da guerra, Marte.
- ❑ **ESPORTES DE COMBATE:** oposição física e intelectual.
- ❑ **JOGOS DE OPOSIÇÃO:** lúdico, segurança, prazer, disputa, confronto corporal.

# ARTES MARCIAIS

(SANTOS, 2012)

- ❑ Não se resumem em técnicas, uma vez que ensinam disciplina e valores (respeito e cidadania) às pessoas praticantes.
- ❑ Buscam o autocontrole emocional, o entendimento da história da humanidade, a filosofia que geralmente acompanha sua prática, e o respeito ao(à) próximo(a), pois sem ele(a) não haverá a prática da luta, o que torna a convivência com o grupo condição fundamental para desenvolver a atividade de lutar.

# JOGOS DE OPOSIÇÃO

(SANTOS, 2012)

- ❑ Ato de **opor-se** aos(às) companheiros(as), na perspectiva do ludo, interpretado como “faz de conta” da vida real.
- ❑ Metodologia para a prática do **contato corporal**.
- ❑ Caracterizam-se como uma **atividade lúdica** que envolve o confronto entre duplas ou grupos, na qual cada participante tem a intenção de vencer (sem valorizar o contexto da competição para não excluir os/as “perdedores/as”), impondo-se ao(à) outro(a) pela tática e pelo físico, com respeito às regras e convenções relativas à sua segurança e à de seu/sua oponente, sem deixar de lado o componente lúdico e prazeroso, uma vez que os(as) opositores(as) são livres para criar e ter o jogo como objetivo principal.

# HABILIDADES MOTORAS NOS JOGOS DE OPOSIÇÃO

(SANTOS, 2012)

- Esquivar.
- Desequilibrar.
- Aprender a imobilizar.
- Cair.
- Levantar.
- Opor-se.
- Libertar-se.
- Dominar seus apoios e suas noções espaciais.
- Ganhar em velocidade de execução.
- Apropriar-se de um espaço, de um objeto.
- Aceitar o contato agindo sobre o corpo da outra pessoa e com domínio de suas pegadas.

# LUTA OLÍMPICA: ESPORTE DE COMBATE

APRENDA A ENSINAR: LUTA OLÍMPICA - TRANSFORMA RIO 2016



# O QUE SE APRENDE COM OS JOGOS DE OPOSIÇÃO

(SANTOS, 2012)

CONTRADIÇÃO ENTRE RISCO E SEGURANÇA

ATAQUE E DEFESA SIMULTÂNEOS

PERSERVAÇÃO DA INTEGRIDADE FÍSICA

COMPROMISSO POR MEIO DO CONTATO CORPORAL

AJUSTES RÁPIDOS DAS REAÇÕES COM BASE NAS AÇÕES ADVERSÁRIAS

DOMÍNIO ADEQUADO DA SITUAÇÃO DE CONFLITO

RELAÇÃO DE COOPERAÇÃO, ADVERSÁRIO(A)/COMPANHEIRO(A)

# O QUE SE APRENDE COM OS JOGOS DE OPOSIÇÃO

“Não existe confronto se não existir o outro”  
(SANTOS, 2012, p. 41).

“O capoeirista para bater não precisa encostar o pé. Ele deve ter seu corpo freado, manejado para quando ele levar o pé e vir que o adversário não se defendeu, ele frear antes do pé encostar. Porque quem tá de parte vê que não bateu porque ele não quis. Então para bater não precisa dar pancada no adversário.”

(Mestre João Pequeno, aluno de Mestre Pastinha)

# “REGRAS DE OURO”

(SANTOS, 2012)

## CONTRIBUIÇÕES DA ESCOLA FRANCESA:

- Não fazer mal a si.
- Não fazer mal às outras pessoas.
- Não se deixar fazer mal.

# O JOGO

(SANTOS, 2012)

- ❑ É um fim para quem joga (discente).
- ❑ É conteúdo educativo, instrumento de aprendizagem para quem planeja/desenvolve (docente).
- ❑ Com regras, limitam a liberdade/autonomia; porém definem a proposta do jogo em si e constroem a liberdade individual na atividade coletiva.
- ❑ Sua definição passa por conteúdos de atividades alegres, prazerosas e livres, que se desenvolvem dentro de si mesmas, sem responder a metas exteriores, e envolve o(a) participante de forma global, fornecendo-lhe meios para a comunicação, a expressão individual e a relação com o processo ensino-aprendizagem.

# O JOGO

(CILLA; OMEÑACA, 2009 *APUD* SANTOS, 2012)

- ❑ É fonte de alegria, júbilo e prazer.
  - ❑ Constitui um fim em si mesmo.
- ❑ É espontâneo, voluntário e é escolhido livremente pelas pessoas participantes.
  - ❑ Proporciona aprendizagem.
  - ❑ É uma forma de expressão.
  - ❑ Implica a participação ativa.
- ❑ Possui pontos de convergência com as “condutas sérias”.
  - ❑ Constitui um “mundo à parte”.

# TRAJETÓRIA HISTÓRICA DOS ESPORTES DE COMBATE

(SANTOS, 2012)

- ❑ **Na pré-história:** utilização dos meios de combates corporais para sobrevivência.
- ❑ **No decorrer da história:** utilização dos meios de combates corporais em virtude das adversidades ambientais; luta pela posse da fêmea; disputas por territórios com caça abundante; luta com conotações bélicas, e manifestação do corpo como um complemento das armas.

# bélico

Que tende a participar de guerras;  
belicoso: país bélico.

Relativo à guerra; que pertence ou  
próprio de guerra, de conflitos armados:  
nação usa de poder bélico para intimidar  
outras nações.

# TRAJETÓRIA HISTÓRICA DOS ESPORTES DE COMBATE

(SANTOS, 2012)

- ❑ **Povos do Oriente e Ocidente (gregos, romanos, chineses, mongóis, africanos, japoneses e árabes):** criação e domínio de técnicas de combates corporais (artes marciais); presença filosófica e religiosa nas lutas orientais; codificação dos esportes de combate com base nas diferentes fases de desenvolvimento humano.
- ❑ **Primeiros relatos de Lutas como Esportes:** datam do segundo milênio a.C.
- ❑ **As Lutas e a Civilização Egípcia:** artefato com 400 figuras encontrado na tumba de faraó Beni Hassan (2.160 a.C).
- ❑ **O Novo Mundo e os Povos Indígenas:** presença de artes marciais em guerras contra povos invasores, os quais levavam vantagens em virtude do desenvolvimento da tecnologia das armas de fogo.
- ❑ **Revolução Industrial:** as tecnologias passam a ocupar o espaço das artes marciais (substituição de nobres guerreiros e o famoso código de honra – Bushidô - por fuzis, metralhadoras, canhões, morteiros).
- ❑ **Das Artes Marciais aos Esportes de Combate:** os objetivos bélicos das artes marciais se tornam objetivos esportivos. Assim, emergem os esportes de combate.



# TRAJETÓRIA HISTÓRICA DOS ESPORTES DE COMBATE

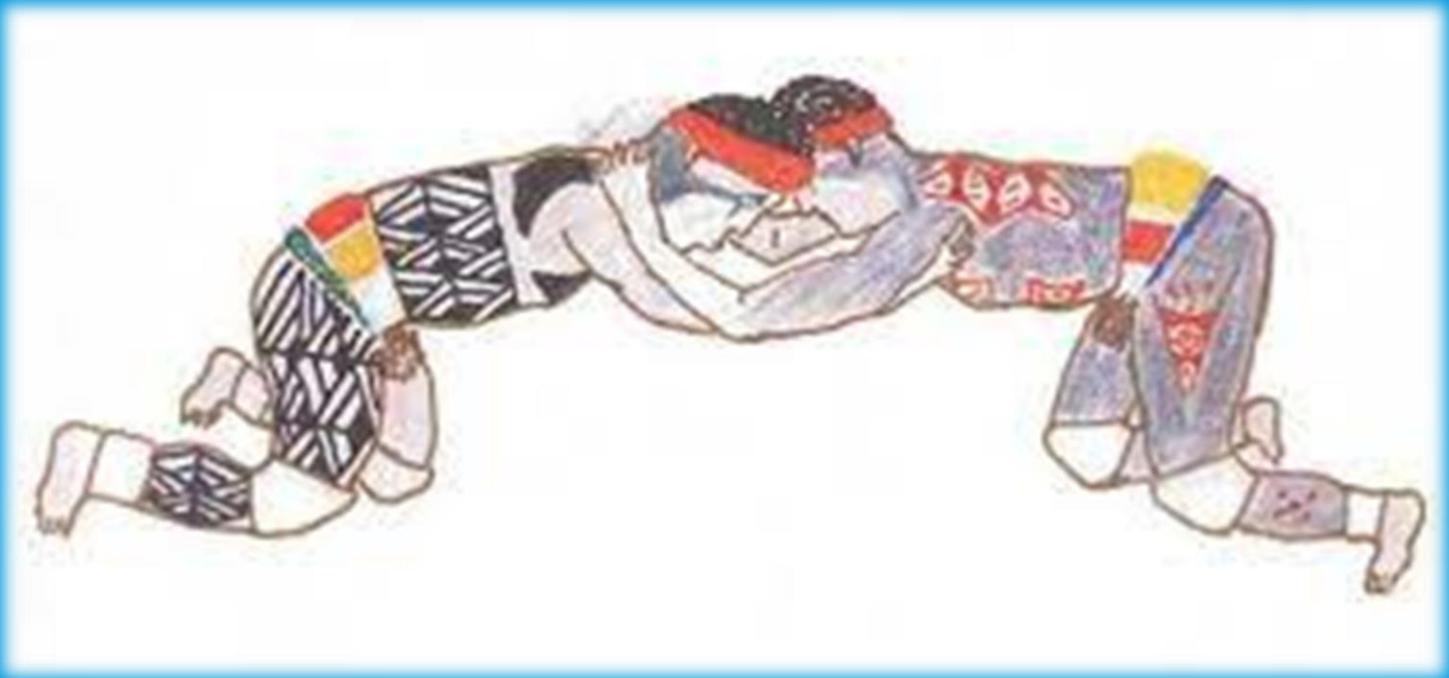
(SANTOS, 2012)

- ❑ **Povos do Oriente:** samurais.
- ❑ **Povos do Ocidente:** espadachins.
- ❑ **Brasil, na atualidade:** indígenas Kamayura, do Alto Xingu (MT), com a luta Huka-huka, em tributo ao **Quarup ou Kuarup** (festa em homenagem aos mortos).

\*Os aspectos histórico-culturais das lutas, por si só, justificam sua participação no currículo das escolas – produtoras de conhecimento.

# HUKA-HUKA: ESPORTE DE COMBATE

## HUKA HUKA: LUTA INDÍGENA



# HUKA-HUKA

(PINHEIRO; JESUS; RIBEIRO, 2018)

- ❑ Dois adversários ficam frente a frente e se ajoelham para iniciar o combate que só é finalizado após um dos adversários ser levado ao chão.
- ❑ Fora das competições, o Huka-huka é um **ritual** que acontece posteriormente a ocorrência do **Kuarup ou Quarup**, ritual Xingu de homenagem aos mortos, onde ao amanhecer, após o Kuarup, inicia-se a competição por meio da Huka-huka para medir a força dos indígenas.

# HUKA-HUKA

(ISA, 2002)

- ❑ Os lutadores se defrontam batendo o pé direito no chão, dando voltas no sentido dos ponteiros do relógio, com o braço esquerdo estendido e o direito retraído, enquanto gritam alternadamente: hu! ha! hu! ha! Até que chocam as mãos direitas e enlaçam o pescoço do adversário com a esquerda.
- ❑ A luta, que pode durar poucos segundos, termina quando um dos adversários é derrubado, o que não tem que ocorrer literalmente, **bastando que a parte posterior de um de seus joelhos seja agarrada pela mão do outro**, o que é considerado condição suficiente para provocar-lhe a queda.

# TRAJETÓRIA HISTÓRICA DOS ESPORTES DE COMBATE

(SANTOS, 2012)

COMBATES DO PASSADO

```
graph TD; A[COMBATES DO PASSADO] --> B[JOGOS REPRESENTATIVOS DO PERFIL DA CULTURA LOCAL]; B --> C[JOGOS INSTITUCIONALIZADOS EM "ESPORTES" E "ARTES MARCIAIS ATUAIS"];
```

JOGOS REPRESENTATIVOS DO  
PERFIL DA CULTURA LOCAL

JOGOS INSTITUCIONALIZADOS EM  
"ESPORTES" E "ARTES MARCIAIS  
ATUAIS"

# ENSINO DAS LUTAS NA ESCOLA

(SANTOS, 2012)

ARTES MARCIAIS

```
graph TD; A[ARTES MARCIAIS] --> B[ESPORTES DE COMBATE]; B --> C[JOGOS DE OPOSIÇÃO]; C --> D[DEMOCRATIZAÇÃO DO ACESSO];
```

ESPORTES DE COMBATE

JOGOS DE OPOSIÇÃO

DEMOCRATIZAÇÃO DO ACESSO

# ESPORTE: TÉCNICA, TÉCNICA ESPORTIVA, TÉCNICA NA LUTA

(SANTOS, 2012)

## CONTRIBUIÇÕES DA ESCOLA ITALIANA:

- ❑ **Esporte:** associado ao desenvolvimento cultural e científico do ser humano.
- ❑ **Técnica:** aplicação de todo conhecimento científico e de todas as experiências para conseguir um melhor aproveitamento de tudo aquilo que a natureza coloca à nossa disposição.
- ❑ **Técnica Esportiva:** resultante científica que se fortalece com a pesquisa de um modo mais idôneo e perfeito de realizar uma atividade esportiva.
- ❑ **Técnica na Luta:** movimento simultâneo de pegada, golpe, defesa e contragolpe que objetiva a obtenção da vitória.

# JOGOS DE OPOSIÇÃO, JOGOS DE LUTA OU JOGOS DE COMBATE?

(SANTOS, 2012)

## CONTRIBUIÇÕES DA ESCOLA FRANCESA:

- Conhecidos como **jogos de luta** ou **jogos de combate**.
- Caracterizados como pré-desportivos dos esportes de combate.
- Entendidos como: poder agir sobre a outra pessoa aceitando a possibilidade de ganhar e o risco de perder, as regras e as convenções de segurança; um dos conteúdos para a **formação integral de cidadãos(cidadãs)** por meio do autoconhecimento e desenvolvimento cognitivo e motor, sempre tendo a atividade alegre, prazerosa e livre como agente motivador para desenvolver a comunicação, a expressão e o aprendizado.

# AS LUTAS NOS PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS

(BRASIL, 1998)

- ❑ São disputas em que o(s) oponente(s) deve(m) ser subjugado(s), com **técnicas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão** de um determinado espaço na combinação de ações de ataque e defesa.
- ❑ Caracterizam-se por uma **regulamentação específica** a fim de punir atitudes de violência e de deslealdade.
- ❑ Podem ser citados como exemplos de lutas desde as **brincadeiras** de cabo-de-guerra e braço-de-ferro até as **práticas mais complexas** da capoeira, do judô e caratê.

# OS ESPORTES DE COMBATE E A EFE

(SANTOS, 2012)

## ESPORTES DE COMBATE:

- Abandono do marcial.
- Mudanças necessárias na metodologia do(a) seu ensino/aprendizagem.
- Jogos de oposição** como meio mais adequado para o **tratamento pedagógico dos esportes de combate na escola.**

# CONHECIMENTO DO PRÓPRIO CORPO: CONTRIBUIÇÕES PARA OUTROS CONHECIMENTOS

(SANTOS, 2012)

CONHECIMENTO DE SI

CONHECIMENTO DO(A) PARCEIRO(A)

CONHECIMENTO DAS REGRAS

CONHECIMENTO DO AMBIENTE

CONHECIMENTO DA SEGURANÇA

CONHECIMENTO DA AFETIVIDADE

CONHECIMENTO DE RESPEITO

CONHECIMENTO DE AUTOCONFIANÇA ETC.

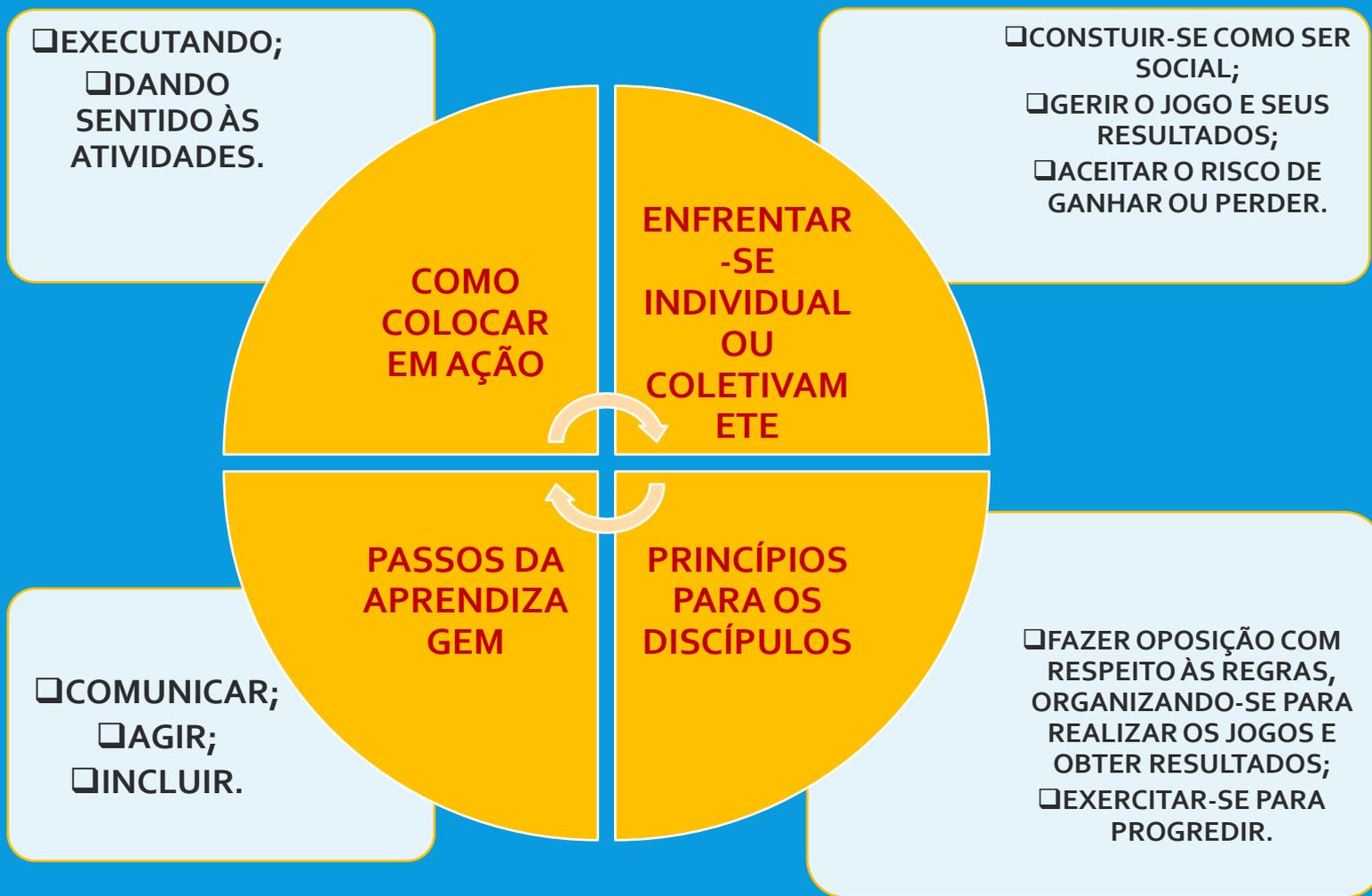
# EXPERIÊNCIAS MOTORAS COM JOGOS DE OPOSIÇÃO

(SANTOS, 2012)

<b>ATIVIDADES DUPLAS, TRIOS OU EQUIPES</b>	<b>EM OU</b>	Levantar, levar, voltar, apanhar, ter, manter, empurrar, puxar, girar e fixar (com utilização das mãos, das pernas e todo o corpo).
<b>PAPÉIS PELOS(AS) PARTICIPANTES</b>	<b>EXERCIDOS</b>	Combatente, espectador(a), juiz(juíza), secretário(a), anotador(a) etc.
<b>ORGANIZAÇÃO DA ATIVIDADE</b>	<b>DA</b>	Intergrupos, interclasses, encontros, demonstrações, festivais, competições, espetáculos etc.
<b>QUATRO FUNDAMENTAIS</b>	<b>DIREÇÕES</b>	Fazer o(a) companheiro(a) tocar o solo; privá-lo(a) da liberdade de ação; fixá-lo(a) no solo; excluí-lo(a) de seu território previamente estabelecido pelas regras.

# COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS COM JOGOS DE OPOSIÇÃO

(SANTOS, 2012)





# ESPORTES SEM INTERAÇÃO/INTERFERÊNCIA ENTRE ADVERSÁRIOS(AS)

(GONZÁLEZ; DARIDO; OLIVEIRA, 2017)

## ESPORTES DE PRECISÃO

Arremesso/lançamento de um objeto, procurando acertar um alvo específico estático ou em movimento considerando o n.º de tentativas empreendidas, a pontuação estabelecida em cada tentativa (maior ou menor do que a do/a adversário/a) ou a proximidade do objeto arremessado ao alvo (mais perto ou mais longe do que o/a adversário/a conseguiu deixar).  
Ex.: bocha, curling, croquet, golfe, sinuca, tiro com arco, tiro esportivo etc.

RELEMBRANDO!

# ESGRIMA: ESPORTE DE PRECISÃO OU DE COMBATE?

## APRENDA A ENSINAR: ESGRIMA - TRANSFORMA RIO 2016





# ESPORTES COM INTERAÇÃO/INTERFERÊNCIA ENTRE ADVERSÁRIOS

(GONZÁLEZ; DARIDO; OLIVEIRA, 2017)

## ESPORTES DE COMBATE

Disputas em que o(a) oponente deve ser subjugado(a), com técnicas, táticas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço, na combinação de ações de ataque e defesa. Ex.: **boxe, esgrima, jiu-jitsu, judô, karatê, luta greco-romana, sumô, taekwondô** etc.

RELEMBRANDO!

# PARA SABER MAIS...

ESPORTES DE PRECISÃO

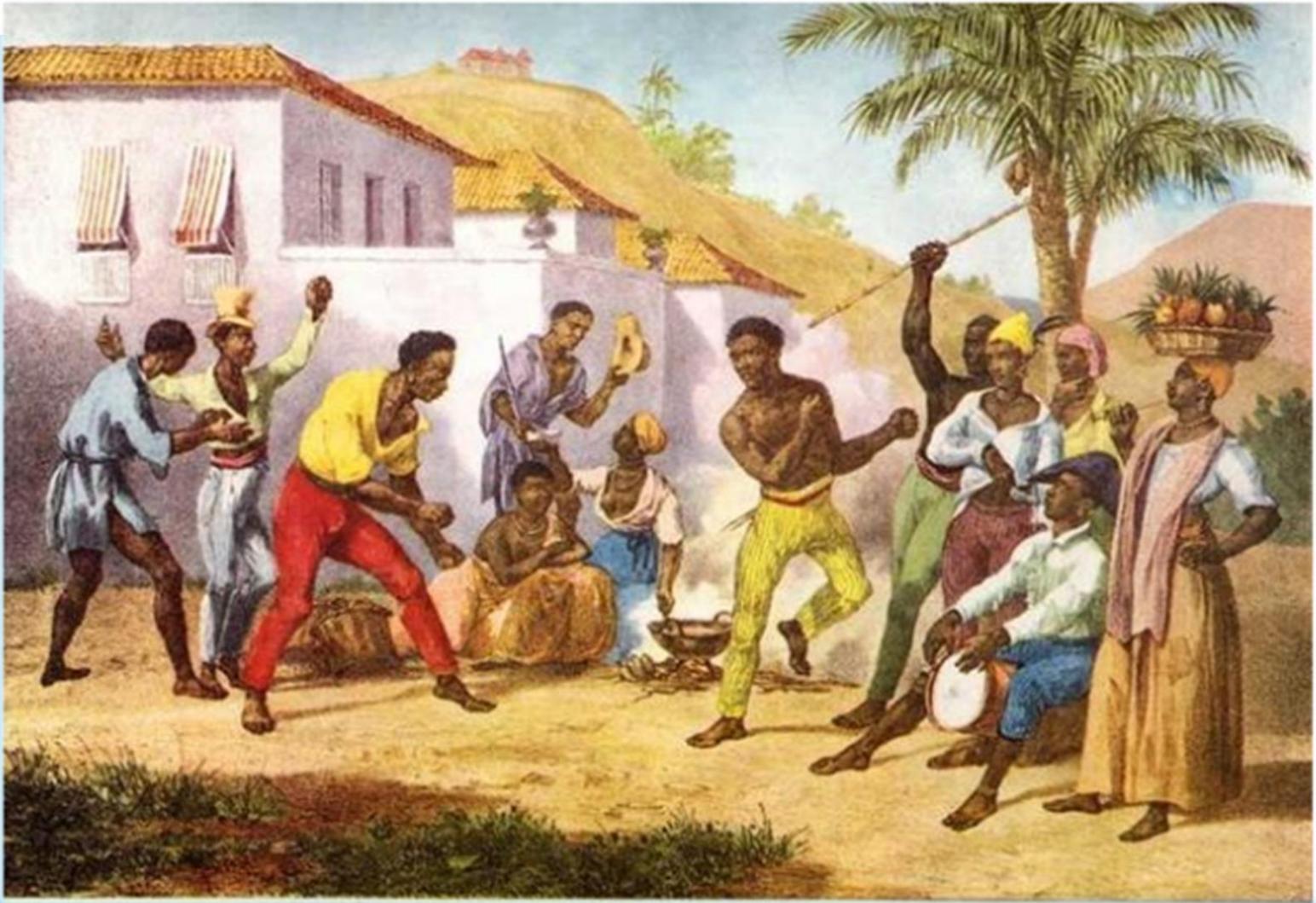
ESPORTES DE COMBATE

# E A(S) CAPOEIRA(S)?

(FALCÃO, 2004, 2018)

- ❑ A Capoeira constitui-se numa atividade em que o **jogo**, a **luta** e a **dança** se interpenetram numa intrincada relação recíproca.
- ❑ É ao mesmo tempo luta, dança e jogo, embora o(a) praticante seja definido(a) como **jogador(a)** e não como lutador(a) ou dançarino(a). Entre os(as) praticantes fala-se em **jogar** capoeira e, muito raramente, ouve-se falar em lutar ou dançar Capoeira.

**ÓLEO SOBRE TELA DE JOHANN MORITZ  
RUGENDAS, INTITULADA "JOGAR CAPOËRA -  
DANSE DE LA GUERRE", 1835**



# LUTAS: DEFINIÇÃO / OBJETIVO

(ALMEIDA, 2012; GOMES, 2008)

## DEFINIÇÃO

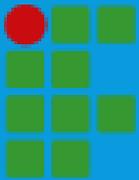
- ❑ Prática corporal **imprevisível**, caracterizada por determinado estado de **contato**, que possibilita a duas ou mais pessoas se enfrentarem numa constante troca de ações **ofensivas** e/ou **defensivas**, regidas por regras com objetivo mútuo sobre o **alvo móvel**, personificado no(a) **oponente**.

## OBJETIVO

- ❑ Promover a apropriação **crítica** e **criativa** deste conteúdo da CCM pelos(as) estudantes.

# ALÉM DISSO...

Além de carregarem os **princípios condicionais** descritos, as diferentes modalidades de luta podem ser classificadas em **três categorias**, de acordo com o **tipo de contato** e **distância** que se dá entre as pessoas adversárias (Adaptado de ESPARTERO *apud* GOMES, 2008).



**INSTITUTO  
FEDERAL**

Mato Grosso do Sul

# CLASSIFICAÇÃO DAS LUTAS POR TIPO DE CONTATO E POR DISTÂNCIA

(ESPARTERO *apud* GOMES, 2008)

## Esporte de Luta de agarre

Compreende modalidades que empregam ações de derrubar, projetar e controlar no solo. Exemplo: Judô



## Esporte de Luta com golpe

Compreende modalidades que empregam golpes impactantes com diferentes partes do corpo, isolados ou simultaneamente. Exemplo: Caratê.



## Esporte de Luta com implemento

Compreende modalidades cujo objetivo é tocar determinadas áreas do corpo do adversário por intermédio de implementos. Exemplo: Kendo.



# CLASSIFICAÇÃO DAS LUTAS POR TIPO DE DISTÂNCIA

Com base na classificação de Espartero, Gomes (2008) propõe outra, considerando a distância estabelecida entre adversários(as) durante o combate. Distância esta que pode ser **curta, média** ou **longa**, e que é determinada pelo **tipo de ação** empregada em cada modalidade.

## OBSERVAÇÕES:

- ❑ As lutas de **curta distância** costumam ter momentos em **média distância**, nos quais os(as) lutadores(as) realizam um tipo de disputa pelo melhor posicionamento (que precede a realização de desequilíbrios/quedas/imobilizações) (ALMEIDA, 2012).
- ❑ Algumas modalidades incorporam duplamente, em suas regras, técnicas de golpes de **curta e média distância**, como é o caso do Kung Fu, no qual, além de socos e chutes, permite-se agarrar o(a) adversário(a) com a finalidade de desequilibrá-lo(a) e projetá-lo(a) ao solo (ALMEIDA, 2012).
- ❑ A divisão em categorias tem como finalidade contribuir para a **sistematização do ensino da luta** e não deve ser compreendida de forma estanque (ALMEIDA, 2012).

# CLASSIFICAÇÃO DAS LUTAS POR TIPO DE DISTÂNCIA

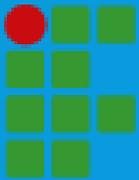
(GOMES, 2008)

<i>CURTA DISTÂNCIA</i>	<i>MÉDIA DISTÂNCIA</i>	<i>LONGA DISTÂNCIA</i>
Desequilibrar	Tocar	Tocar (intermédio de implemento)
Rolar	Golpear	Manipular (implemento)
Projetar	Mãos, braços e cotovelos	
Cair	Pernas, joelhos e pés	
Controlar		
Excluir		

# CONSTRUÇÃO DE ATIVIDADES

(ALMEIDA, 2012)

- Um jogo no qual uma pessoa segura uma bola junto ao corpo, em decúbito, e o colega tenta lhe tirar a bola com as mãos, aproxima-se, quanto aos gestos empregados, a lutas de curta distância.
- Por sua vez, um jogo no qual os colegas tentam tirar fitas (ou prendedores de roupa) presas às roupas uns dos outros, aproxima-se de lutas de média distância. Note que estes dois casos não estão relacionados a lutas, considerando que os alvos são a bola e os prendedores, respectivamente.
- Por sua vez, um jogo no qual cada um dos componentes, com a posse de um flutuador (“macarrão de piscina”), tenta atingir um ao outro, constitui-se como luta de longa distância.



**INSTITUTO  
FEDERAL**

Mato Grosso do Sul

# AULAS COM PROFISSIONAIS CONVIDADOS



# ARTE MARCIAL KUNG FU

02/10/2020, às 10h, Google Meet

Marcos Roberto So, Professor convidado na unidade curricular **Educação Física 1** dos Cursos Técnicos Integrados em Agricultura e Informática para Internet do IFMS, Campus Naviraí.

Responsável pela unidade curricular: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Catia Silvana da Costa.

Marcos Roberto So é Professor de Educação Física (IFSULDEMINAS, Campus Muzambinho), Mestre em Educação (UNESP, Presidente Prudente, SP), Licenciado e Bacharel em Educação Física (UNESP, Bauru, SP) e Doutorando em Educação Física (UNICAMP, Campinas, SP).



**Aula realizada em Educação Física 1, em 02/10/2020, intitulada ARTE MARCIAL KUNG FU, com o Professor Marcos Roberto So:**  
<https://drive.google.com/file/d/1ULWfRTblwLFP4ZliCtbNpLWTCBNH1plt/view>

# AIKIDO, DIREITOS, ARTES MARCIAIS E CONVIVÊNCIA SOCIAL

07/04/2021, das 14h30min às 15h30min

08/04/2021, das 8h30min às 9h30min

Fuso horário: GMT-4

Plataforma *Google Meet*

**Paulo Henrique Leal**, Professor Convidado na unidade curricular **Educação Física 4** da Educação Profissional Técnica de Nível Médio em Informática para Internet do IFMS, *Campus Naviraí*.

Responsável pela unidade curricular: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Catia Silvana da Costa.

**Paulinho** é Professor de Educação Física (IFSP, *Campus Piracicaba*). Licenciado Pleno em Educação Física (UNESP, *Campus Bauru*) e Mestre e Doutor em Educação (UFSCar, *Campus São Carlos*).



Aula realizada em Educação Física 4, em 07/04/2021, intitulada AIKIDO, DIREITOS, ARTES MARCIAIS E ARTES SOCIAIS, com o Professor Paulo Henrique Leal:

<https://drive.google.com/file/d/1VYeYXheuChoWUoJeRMwW7DKT-ErDBPsJ/view>

# CAPOEIRA: PATRIMÔNIO CULTURAL IMATERIAL DA HUMANIDADE

05/05/2021, das 14h30min às 15h30min

06/05/2021, das 8h30min às 9h30min

Fuso horário: GMT-4

Plataforma *Google Meet*



**Leonardo de Campos Grossi**, Profissional de Educação Física convidado na unidade curricular **Educação Física 4** da Educação Profissional Técnica de Nível Médio em Informática para Internet do IFMS, *Campus Naviraí*.

Responsável pela unidade curricular: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Catia Silvana da Costa.

**Leonardo** é Bacharel e Licenciando em Educação Física (UNESP, *Campus Bauru*). Graduado, pratica capoeira há 16 anos.



Aula realizada em Educação Física 4, em 05/05/2021, intitulada CAPOEIRA: PATRIMÔNIO CULTURAL IMATERIAL DA HUMANIDADE, com o Profissional de Educação Física Leonardo de Campos Grossi:

[https://drive.google.com/file/d/1vWTJrceCLh\\_pPyHLLEf645iCU\\_RXmCVa/view](https://drive.google.com/file/d/1vWTJrceCLh_pPyHLLEf645iCU_RXmCVa/view)

# REFERÊNCIAS

- ❑ ALMEIDA, José J. G. **Disciplina: Luta.** Curso de Pós-Graduação. SÃO PAULO (Estado): RedeFor; Campinas: UNICAMP, 2012.
- ❑ BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física.** Brasília: MEC, SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/fisica.pdf> Acesso em: 07 fev. 2023.
- ❑ FALCÃO, José L. C. Do Brasil para o mundo: a prática corporal da Capoeira na articulação de processos formais e não-formais de educação. **Revista Tempos e Espaços em Educação**, v. 11, n.º 24, p. 73-86, jan./mar. 2018. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/revtee/article/view/7642> Acesso em: 07 fev. 2023.
- ❑ FERREIRA, Lílian A. (Org.) *et al.* **Como organizar e realizar eventos esportivos na escola?** Bauru: UNESP, FC, DEF, Pró-Reitoria de Graduação, Programa Núcleo de Ensino, s/d.
- ❑ GOMES, Mariana S. P. **Procedimentos pedagógicos para o ensino das lutas: contextos e possibilidades.** 2008. 119 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Campinas: UNICAMP, FEF, 2008. Disponível em: [http://repositorio.unicamp.br/jspui/bitstream/REPOSIP/274808/1/Gomes\\_MarianaSimoesePimentel\\_M.pdf](http://repositorio.unicamp.br/jspui/bitstream/REPOSIP/274808/1/Gomes_MarianaSimoesePimentel_M.pdf) Acesso em: 07 fev. 2023.

# REFERÊNCIAS

- ❑ GONÇALVES JUNIOR, Luiz. Dialogando sobre a Capoeira: possibilidades de intervenção a partir da Motricidade Humana. **Motriz**, Rio Claro, v. 15, n.º 3, p.700-707, jul./set. 2009. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-535218> Acesso em: 07 fev. 2023.
- ❑ GONZÁLEZ, Fernando J.; DARIDO, Suraya C.; OLIVEIRA, Amauri A. B. (Orgs.). **Esportes de invasão: basquetebol, futebol, futsal, handebol, ultimate frisbee**. 2.ª ed. Maringá: Eduem, 2017.
- ❑ INTITUTO SOCIOMBIENTAL (ISA). **Índios do Brasil**. Xingu. 2002. Disponível em: [https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Xingu#O\\_longo\\_ritual\\_do\\_Kwarup](https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Xingu#O_longo_ritual_do_Kwarup) Acesso em: 07 fev. 2023.
- ❑ PINHEIRO, Gabriela D.; JESUS, Gizele S.; RIBEIRO, Maycon N. **Possibilidades para o ensino do Huka-Huka no ensino fundamental**. 2018. Monografia (Licenciatura em Educação Física). São Mateus: Faculdade Vale do Cricaré, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ivc.br/handle/123456789/237> Acesso em: 07 fev. 2023.
- ❑ VAGO, Tarcísio M. O “esporte na escola” e o “esporte da escola”: da negação radical para uma relação de tensão permanente. Um diálogo com Valter Bracht. **Revista Movimento**, Ano III, n.º 5, p. 4-17, 1996. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/2228/936> Acesso em: 07 fev. 2023.

