

O USO DE FILMES E SÉRIES PARA O ENSINO DAS LUTAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO INTERIOR DE ALAGOAS - RELATO DE EXPERIENCIA.

Maihami Soares de Araujo ¹

Jaelson de Lima Nazário (Orientador)²

INTRODUÇÃO

O ensino de lutas na Educação Física escolar tem sido alvo de debates e controvérsias, muitas vezes associado a práticas violentas e inadequadas para o ambiente escolar. No entanto, quando abordado de forma pedagógica e crítica, o ensino de lutas pode contribuir significativamente para a formação integral dos estudantes, promovendo o desenvolvimento de habilidades físicas, sociais e emocionais.

A busca por metodologias inovadoras e eficazes para o ensino de lutas na Educação Física tem sido um desafio constante para os professores. A presente pesquisa, de natureza qualitativa e com abordagem de pesquisa-ação, teve como objetivo investigar a viabilidade e os impactos de uma proposta pedagógica que utiliza filmes e séries como recurso didático para o ensino de lutas no Ensino Médio. A partir da experiência em sala de aula, observou-se que a metodologia proposta promoveu um alto grau de engajamento dos alunos, possibilitando a construção de conhecimentos de forma significativa e criativa. Seguindo os princípios curriculares propostos por Castellani Filho et al. (2009), que enfatizam a relevância social, a contemporaneidade e a adequação às possibilidades sociocognitivas do aluno, a pesquisa busca contribuir para a elaboração de propostas pedagógicas mais eficazes e inclusivas para o ensino de lutas na escola, superando os desafios e preconceitos existentes. Além de e trazer diferentes possibilidades criativas por parte dos alunos na elaboração da execução da atividade e por parte dos professores na busca de diferentes estratégias com base nas vivências do seu alunado.

¹ Graduada em Educação Física Licenciatura Plena pela Universidade Federal de Alagoas – Campus Arapiraca; Pós-graduada em Metodologia do Ensino da Capoeira pela Faculdade de Ensino Regional Alternativa (fera); Professora de Educação Física na Secretaria de Educação do Estado de Alagoas (SEDUC - AL); professoramaihami@gmail.com

² Professor orientador: Mestre em Engenharia Química com ênfase em Biocombustíveis pela Universidade Federal de Alagoas; Pós graduado em Educação em Direitos Humanos e Diversidade pela Universidade Federal de Alagoas; Coordenador Pedagógico na Secretaria de Educação do Estado de Alagoas (SEDUC – AL); jaelsonnazario.quimica@gmail.com.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A presente pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, com características da pesquisa-ação, visando investigar a aplicabilidade de uma proposta pedagógica inovadora para o ensino de lutas, artes marciais e esportes de combate no ensino médio. A pesquisa foi realizada em uma escola, abrangendo um total de 12 turmas e aproximadamente 500³ alunos do 1º, 2º e 3º anos do ensino médio.

Inicialmente, foi realizada uma breve introdução teórica sobre diferenças entre brigar e lutar e as categorias de lutas, artes marciais e esportes de combate, baseada em algumas referências, como Araújo 2018. Em seguida, os alunos foram divididos em grupos e escolheram livremente uma luta para pesquisar, considerando seus interesses pessoais.

A pesquisa realizada pelos alunos envolveu a busca por informações sobre a origem, história, técnicas e principais características da luta escolhida. As fontes de pesquisa incluíram livros, artigos científicos, sites especializados e plataformas digitais. Em seguida, os grupos selecionaram filmes, séries ou animes que retratassem a luta escolhida, utilizando como critério principal a fidelidade dos movimentos e técnicas apresentados nas produções audiovisuais.

Para a apresentação dos resultados da pesquisa, os alunos tiveram duas opções: apresentar em sala de aula ou gravar um vídeo. Aqueles que optaram pela apresentação em sala de aula tiveram a oportunidade de utilizar vestimentas, adereços e outros materiais para simular a prática da luta escolhida. Os alunos que escolheram a gravação de vídeo tiveram a liberdade de escolher o local e os recursos disponíveis para a produção.

A **coleta de dados** foi realizada por meio de observações em sala de aula, análise das produções dos alunos (pesquisas, slides, vídeos), registros fotográficos e gravações das apresentações. Os dados foram analisados de forma qualitativa, buscando identificar os seguintes aspectos:

- **Engajamento dos alunos:** Nível de participação, interesse e entusiasmo demonstrado pelos alunos durante as atividades.
- **Criatividade:** Capacidade dos alunos em adaptar materiais e recursos disponíveis para a representação da luta escolhida.

³ De acordo com o Sistema de Gestão do Estado de Alagoas – SAGEAL há 533 alunos matriculados no ano de 2024 nas 12 turmas no qual a atividade foi aplicada.

- **Fidelidade às fontes:** Grau de fidelidade das apresentações em relação às informações pesquisadas e às cenas dos filmes, séries ou animes.

REFERENCIAL TEÓRICO

Os textos analisados e utilizados na construção desse trabalho convergem em destacar a importância do ensino de lutas na educação física, evidenciando seus benefícios para o desenvolvimento integral dos alunos.

Iniciando com a competência 5 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (2018), que trata da compreensão do corpo, de suas potencialidades e de seus limites, encontra-se diretamente relacionada ao ensino de lutas. Ao praticar lutas, os alunos desenvolvem habilidades motoras, perceptivas e cognitivas, além de aprender a lidar com seus próprios limites e a respeitar os limites dos outros. A utilização de filmes, séries e animes como recurso didático pode contribuir para o desenvolvimento dessa competência, ao proporcionar aos alunos a oportunidade de conhecer diferentes culturas e práticas corporais, além de refletir sobre os valores e princípios que norteiam as lutas.

Camargo e Daros (2018) apresentam em "A sala de aula inovadora" um conjunto de estratégias pedagógicas que visam estimular o aprendizado ativo dos estudantes. A obra destaca a importância de criar um ambiente de ensino que valorize a participação, a colaboração e a autonomia dos alunos. As autoras defendem que, ao proporcionar experiências significativas e desafiadoras, o professor pode despertar o interesse dos estudantes e promover a construção do conhecimento de forma autônoma e colaborativa. A obra se mostra relevante para a pesquisa, uma vez que as estratégias propostas podem ser adaptadas para o ensino de lutas, utilizando recursos como filmes, séries e animes.

No decorrer de seu artigo intitulado: Uso de filmes e séries como metodologia para estimular o aprendizado de física no ensino médio, Alvez (2020), nos mostra que o uso de filmes e séries como recurso didático no ensino de física tem se mostrado uma estratégia eficaz para tornar o aprendizado mais atrativo e significativo. Ao explorar conceitos físicos presentes em produções audiovisuais, os estudantes podem estabelecer conexões entre a teoria e a prática, além de desenvolver habilidades de análise e interpretação de dados. Essa abordagem, além de motivar os alunos, contribui para a construção de um conhecimento mais contextualizado e relevante para o seu cotidiano. O que nos dá uma amostragem significativa para levar essa estratégia metodológica para as aulas de educação física, respeitando a especificidade da área de conhecimento e disciplina escolar.

E por fim precisamos de uma base para conteúdos específicos sobre as lutas. Araújo (2018) em sua monografia nos traz a distinção entre lutas, artes marciais e modalidades esportivas de combate que é fundamental para uma compreensão mais aprofundada das práticas corporais. Enquanto as lutas se referem a confrontos físicos com o objetivo de dominar o oponente, as artes marciais englobam um conjunto de técnicas e filosofias que visam o desenvolvimento integral do indivíduo. As modalidades esportivas de combate, por sua vez, são regulamentadas por regras específicas e possuem um caráter competitivo. Essa diferenciação é essencial para a elaboração de propostas pedagógicas adequadas para o ensino de lutas na escola.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A metodologia utilizada, que associou o ensino de lutas a cenas de filmes, séries e animes, revelou-se eficaz em promover a aprendizagem significativa. Ao relacionarem conceitos teóricos com a prática, os alunos demonstraram um alto nível de engajamento e criatividade.

Temos aqui 3 exemplos de relações entre diferentes lutas com filmes e séries feitas pelos alunos: A Esgrima, o Karatê e Boxe, no qual eles associaram com, respectivamente, a serie da Netflix *Wandinha*, a Serie da Netflix *Cobra Kai* e o Filme *Creed*. Eles apresentaram pequenas cenas em sala de aula, em *Wandinha* utilizando capacetes de moto como proteção e cabos de vassoura como espadas, em *Cobra Kai* uma das alunas já praticava Karatê e possuía o quimono, foi confeccionada uma roupa para utilizar na apresentação e eles escolheram a mesma música que passa na série para reproduzir a cena e em *Creed* os alunos simularam um ringue em sala de aula, com os tatames da escola, luvas emprestadas dos colegas e música tema ao fundo, para realizar um dos rounds da luta.

Ao relacionar os conceitos teóricos com cenas de produções audiovisuais como *Wandinha* (esgrima), *Cobra Kai* (karatê) e *Creed* (boxe), os alunos demonstraram uma compreensão profunda dos diferentes tipos de lutas. A criatividade dos estudantes foi evidente na adaptação de materiais simples, como capacetes de moto e cabos de vassoura, para representar as técnicas de esgrima vista em *Wandinha*. A aluna que já praticava karatê trouxe ainda mais autenticidade à apresentação inspirada em *Cobra Kai*, enquanto a simulação de um ringue para representar o boxe em *Creed* proporcionou uma experiência imersiva para toda a turma.

Os resultados desta pesquisa apontam para a importância de explorar novas metodologias que tornem o ensino de lutas mais atrativo e relevante para os alunos. A utilização de recursos audiovisuais, como filmes, séries e animes, pode ser uma alternativa para superar os desafios tradicionais do ensino de lutas. No entanto, é fundamental que os professores estejam preparados para selecionar e utilizar esses recursos de forma crítica e pedagógica. Sugere-se que futuras pesquisas investiguem o impacto a longo prazo dessa metodologia, bem como a sua aplicabilidade em diferentes contextos escolares.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados da pesquisa indicaram que a metodologia proposta foi eficaz em promover o engajamento dos alunos, estimular a criatividade e o desenvolvimento de habilidades de pesquisa e apresentação. Além disso, a utilização de filmes, séries e animes como recursos didáticos contribuiu para tornar o aprendizado mais significativo e prazeroso.

Em conclusão, a presente pesquisa evidencia o potencial da utilização de filmes, séries e animes como ferramenta pedagógica no ensino de lutas. Ao proporcionar uma experiência de aprendizagem mais rica e significativa, essa abordagem contribui para o desenvolvimento integral dos alunos, promovendo não apenas o aprendizado de técnicas e habilidades motoras, mas também o desenvolvimento de competências socioemocionais, como a criatividade, a colaboração e o respeito. Os resultados obtidos neste estudo reforçam a importância de buscar novas formas de ensinar lutas, que sejam mais atrativas e que contribuam para a formação de cidadãos mais críticos e conscientes.

Palavras-chave: Lutas; Educação Física, Filmes, Séries, Metodologia.

REFERÊNCIAS

CASTELLANI FILHO, LINO; ET AL. Metodologia Do Ensino De Educação Física. 2. ed. rev. – São Paulo: **Cortez**, 2009.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Base Nacional Comum Curricular. Brasília**, 2018. Disponível em: [Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base \(mec.gov.br\)](https://base.mec.gov.br) Acesso em: 01 fev. 2023.

DA SILVA ARAUJO, A. M. **Limites E Possibilidades Do Conteúdo Lutas Em Aulas De Educação Física Em Arapiraca – Al No Ensino Fundamental II**. Disponível em: <https://ud10.arapiraca.ufal.br/repositorio/>:



<https://ud10.arapiraca.ufal.br/repositorio/publicacoes/2687>, 2018. Acesso em: 10 jul. 2023.

CAMARGO, F; DAROS, T. A Sala De Aula Inovadora: Estratégias Pedagógicas Para Fomentar O Aprendizado Ativo. Porto Alegre: **Penso**, 2018.