



TRABALHO E CONSUMO, MÍDIA E LUTAS: CONSTRUÇÃO, IMPLEMENTAÇÃO E AVALIAÇÃO DE UM VÍDEO EDUCATIVO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

LABOR AND CONSUMER, MEDIA AND FIGHTS: CONSTRUCTION, IMPLEMENTATION AND EVALUATION OF AN EDUCATIONAL VIDEO IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION

*Luiz Gustavo Bonatto Rufino

RESUMO

Este trabalho objetivou analisar o processo de construção, implementação e avaliação de um vídeo didático relacionando o conteúdo das lutas ao tema transversal trabalho e consumo nas aulas de Educação Física. O material foi avaliado por 6 especialistas por meio de questionário e por 5 professores por meio de um grupo focal. Os resultados foram organizados em 2 categorias: 1) Análise do vídeo educativo: o conteúdo das lutas e suas possibilidades pedagógicas para as aulas de Educação Física; 2) Possibilidades de utilização de vídeos didáticos nas aulas de Educação Física, impacto das mídias na sociedade e sua relação com o tema trabalho e consumo. Conclui-se que o vídeo atendeu aos objetivos propostos uma vez que contemplou formas de se relacionar o conteúdo das lutas com o tema trabalho e consumo. Além disso, o material apresentou-se como uma forma de instigar o tratamento pedagógico das lutas durante as aulas de Educação Física.

Palavras-chave: Temas Transversais; Educação Física escolar; Formação de professores; Cultura Corporal de Movimento; Vídeo Educativo.

ABSTRACT

This study aimed to analyze the process of construction, implementation and assessment of a didactic video that searched to relate fights contents and the transversal theme labor and consumer during Physical Education classes. The material was evaluated by 6 specialists through a questionnaire and by 5 teachers through a focus group. The results were organized in 2 categories: 1) Educational video analyzes: the fights contents and its pedagogical possibilities to Physical Education classes; 2) Possibilities of didactical videos utilization during Physical Education classes, impact of medias in society and its relation with labor and consumer theme. We concluded that the didactic video has attended to the proposals aims, once it has consider ways of relation between fights contents and labor and consumer theme. Besides that, the material was presented as a way of instigating the pedagogical treatment of fights during Physical Education classes.

Keywords: Transversal Theme; School Physical Education; Teacher Education; Movement Body Culture. Educational Video.

Recebido em: 10/01/2017
Aprovado em: 23/02/2017

*Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, SP
Email: gustavo_rufino_6@hotmail.com



INTRODUÇÃO

*“A gente não quer só comida,
A gente quer comida, diversão e arte.
A gente não quer só comida,
A gente quer saída para qualquer parte”*
Titãs – Comida (1987)

A relação entre a produção, o trabalho e o consumo atualmente está direcionada a demandas muito exacerbadas, visando a consolidação de lucros cada vez mais ampliados. Além disso, as dinâmicas produtivas têm sido exponencialmente amplificadas gerando relações de desigualdade muito grandes, fato que ilustra a necessidade de reflexão acerca de como tais ações operam no *modus operandi* das sociedades contemporâneas (BRASIL, 2000).

Dessa forma, a escola, enquanto instituição republicana cujo papel reflete a promulgação do legado cultural da humanidade e sua socialização para as novas gerações (GONZÁLEZ; FENSTERSEIFER, 2009), apresenta grande importância na contextualização histórica e crítica desse e de outros temas emergentes que se apresentam como desafios para a vida social na contemporaneidade. Assim, o tema do trabalho e consumo, tal como outras temáticas igualmente importantes, deve ser debatido transversalmente por todas as disciplinas do currículo escolar, razão pela qual tem sido denominado de “temas transversais” (BRASIL, 2000).

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998) as relações de trabalho e consumo estabelecidas entre as pessoas são complexas e devem ser contextualizadas de maneira crítica na escola pelas disciplinas que compõem o currículo. No entanto, na prática, contextualizar transversalmente um tema como o trabalho e consumo, ou seja, tratá-lo pedagogicamente por todas as disciplinas que compõem o currículo escolar, inclusive a Educação Física, têm sido uma proposição que encontra inúmeros entraves à medida que exige um direcionamento interdisciplinar ainda pouco presente na estrutura educacional brasileira (MACEDO, 1999). Ademais, podemos elencar ainda outras questões problemáticas que dificultam esse processo, tais como o despreparo dos professores para abordar

estes conteúdos, o que inclui deficiências na formação inicial e continuada destes profissionais, a falta de articulação entre as disciplinas, lacunas nos modos de compreensão de como desenvolver o ensino de maneira interdisciplinar, entre outros problemas.

Torna-se importante que sejam criadas estratégias que abordem de maneira sistemática e planejada os temas transversais, como o trabalho e consumo, pelas disciplinas escolares, como a Educação Física, que é de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (BRASIL, 1996) componente curricular da Educação Básica; composição esta que foi modificada pela lei 10.328 de dezembro de 2001, que considera que “a educação física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular **obrigatório** da Educação Básica, ajustando-se às faixas etárias e às condições da população escolar” (BRASIL, 2001, grifo nosso).

Além disso, considera-se muito importante também integrar ao ensino não apenas do componente curricular Educação Física, mas de todas as disciplinas do currículo, formas inovadoras e diferenciadas de mediar o processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, ganha-se projeção e importância atualmente o ensino permeado pelas novas tecnologias que podem ser consideradas protagonistas desta importante empreitada pedagógica. Para Ferrés (1996), o uso da tecnologia na educação é responsável pela melhor aprendizagem dos alunos, desde que elas sejam empregadas e utilizadas de maneira que permitam a eles desenvolverem estas aprendizagens.

Portanto, até mesmo pelo seu caráter recente e ainda pouco empregado de forma efetiva por uma quantidade significativa de contextos, é necessário que haja tentativas de construção de materiais didáticos permeados pelas novas tecnologias, tais como os vídeos didáticos, por exemplo, também para o componente curricular Educação Física. Iniciativas nesse direcionamento podem contribuir, inclusive, para a integração de alguns conteúdos que são usualmente pouco empregados na prática pedagógica, como as lutas, por exemplo, com os temas transversais, compreendidos como os



grandes problemas sociais, no qual o trabalho e consumo faz parte.

Não se trata da simples proposição de “experimentalismos pedagógicos”, ou seja, da proliferação de proposições para a área destituídas de significado e reflexão. Com efeito, busca-se articular o que González e Fensterseifer (2009) denominam de movimento para elevar a Educação Física à condição de disciplina escolar, indo além da perspectiva do simples “exercitar-se para”, no qual pouco importa o projeto educativo relacionado a este componente curricular.

Dessa forma, para os autores supracitados, a Educação Física “se encontra ‘entre o não mais e o ainda não’, ou seja, entre uma prática docente na qual não se acredita mais, e outra que ainda se tem dificuldades de pensar e desenvolver” (GONZÁLEZ; FENSTERSEIFER, 2009, p. 12). A partir desse contexto, os autores entendem que a ausência de projetos curriculares sobre a Educação Física na maioria das escolas e a falta que muitos professores sentem desses materiais de apoio é sinal desse período de transição. Sendo assim, a proposição de formas pedagógicas que busquem articular os temas transversais, com as tecnologias da informação e comunicação (TIC), tais como os vídeos didáticos, na Educação Física escolar pode contribuir para esse processo de legitimidade social ainda em curso.

Como visto anteriormente, dentre o conjunto de práticas corporais que podem ser consideradas como conteúdos curriculares da Educação Física na escola, as lutas e artes marciais, via de regra, costumam não estar presentes durante a prática pedagógica. Essa afirmação encontra respaldo a partir de uma série de subsídios explorados pela literatura vigente, os quais estão relacionados a motivos que envolvem desde preconceito para com estas manifestações corporais, até mesmo deficiências nos cursos de formação de professores, passando também os problemas de infraestrutura e falta de materiais muitas vezes encontrado e ainda a pouca produção acadêmica sobre o assunto disponível na literatura brasileira (RUFINO; DARIDO, 2015a; RUFINO; DARIDO, 2015b; RUFINO; DARIDO, 2013; RUFINO; DARIDO, 2011; CORREIA;

FRANCHINI, 2010; NASCIMENTO; ALMEIDA, 2007).

No entanto, para haver uma ampliação dos conteúdos ensinados nas aulas de Educação Física, contribuindo para a maior compreensão dos alunos sobre as práticas que compõem a cultura corporal, permitindo-os apropriarem-se criticamente desses conteúdos, é necessário que temáticas como as lutas façam parte da prática pedagógica, enriquecendo os processos didáticos desta disciplina na escola. Embora esse apontamento ainda se apresente como um desafio, alternativas que desenvolvam possibilidades concretas de inserção das lutas nas aulas de Educação Física, especialmente a partir da utilização de procedimentos didáticos tais como os vídeos educativos e, ainda, a partir da relação com os temas transversais, tais como o trabalho e consumo, devem ser incentivadas, buscando auxiliar o desenvolvimento desse componente curricular na escola. Assim, temos a seguinte pergunta norteadora do problema de estudo investigado: de que forma a elaboração e implementação de um vídeo educativo pode contribuir com o desenvolvimento da prática pedagógica nas aulas de Educação Física no que tange especificamente a relação entre o conteúdo das lutas e o tema transversal trabalho e consumo?

Dessa forma, o objetivo deste trabalho foi analisar o processo de construção, implementação e avaliação de um vídeo didático relacionando o conteúdo das lutas ao tema transversal trabalho e consumo, por meio da contextualização da visão difundida comumente pela indústria cinematográfica sobre esta prática corporal. Após a construção, o vídeo foi apresentado à um grupo de especialistas e à alguns professores de Educação Física escolar e avaliado por meio de um grupo focal com estes participantes.

MÉTODO

Trata-se de um estudo com abordagem qualitativa a partir da análise apresentada com relação à construção de um vídeo educativo. A pesquisa apresenta ainda o viés descritivo a partir das análises apresentadas pelos sujeitos



participantes da investigação com relação ao objeto pesquisado. No eixo das linguagens e da tecnologia digital e suas implicações para o âmbito educativo, o processo de avaliação de propostas pedagógicas se faz necessário como forma de compreender seu impacto frente às condições estabelecidas (KENSKI, 1999; FERRÉS, 1996; LÉVY, 1990). O delineamento metodológico seguiu diferentes etapas, as quais estão descritas abaixo.

Construção do vídeo didático

Objetivando relacionar sistematicamente o conteúdo das lutas com o tema transversal trabalho e consumo, o vídeo didático pretendeu demonstrar aos alunos formas de compreensão dessas práticas corporais enquanto objetos de consumo altamente rentável e vendável, pois além de entreter, é possível desenvolver configurações que permitam manipular os desejos de muitos daqueles que acompanham estes produtos culturais.

Entretanto, tanto o conteúdo das lutas quanto o tema transversal trabalho e consumo são muito amplos e permitem uma série de possibilidades de relação sistemática durante o processo de ensino aprendizagem, o que sugere a necessidade de selecionar determinados conteúdos dentro de cada uma destas temáticas. Com relação a seleção de conteúdos, Forquin (1993) afirma não ser possível transmitir aos alunos tudo que seja relativo da cultura, pois isso é amplo e complexo demais; a educação não transmite a cultura e sim algo da cultura.

De acordo com Forquin (1993, p. 14) é necessário haver “uma seleção no interior da cultura e uma re-elaboração dos conteúdos da cultura destinados a serem transmitidos às novas gerações”. Ou seja, direta ou indiretamente, toda educação escolar pressupõe a seleção de conteúdos considerados relevantes e importantes de serem transmitidos aos alunos, seja pelo próprio professor, pela escola ou pela tradição dos componentes curriculares.

É preciso ter claro os motivos e as razões dessa seleção. No presente estudo, objetivou-se abordar a relação do tema transversal trabalho e consumo com o conteúdo das lutas por meio de

um vídeo didático que relatasse as formas como os filmes utilizam-se desta prática corporal para venderem suas produções cinematográficas, especificamente aquelas relacionadas às grandes produções do cinema mundial.

Para isso, selecionou-se dentro do tema trabalho e consumo abordado pelos PCN (BRASIL, 2000) o bloco de conteúdo intitulado “Consumo, meios de comunicação de massas, publicidade e vendas”. Dentro deste bloco, o vídeo desenvolveu-se abrangendo três concepções abordadas pelos PCN (BRASIL, 2000): “os meios de comunicação de massa”, no qual foi selecionado o cinema; “a publicidade”, no qual foi relacionado à visão de Hollywood acerca dos conteúdos das lutas e, por fim, “as diferentes técnicas de venda”, ou seja, as diferentes formas nas quais as práticas das lutas podem ser utilizadas pela indústria do cinema.

Por meio de uma análise de alguns filmes clássicos e tradicionais que abordam a temática das lutas no cinema encontrou-se duas grandes formas que usualmente são utilizadas para caracterizá-los: a primeira aborda os filmes que relatam casos impossíveis e que fogem da realidade humana, como os “heróis” que derrotam um grande número de oponentes, muitas vezes de uma só vez, que são capazes de realizar feitos e proezas inimagináveis. A segunda forma bastante difundida aborda os filmes que retratam o conteúdo das lutas tendo como figuras personagens “reais” que conseguiram vencer na vida por meio da superação das adversidades, ou seja, conquistaram seus objetivos pessoais com muito treinamento, esforço, dedicação e esmero, tornando-se “vencedores na vida”.

Dessa forma, o vídeo iniciou-se com uma descrição destas duas diferentes formas de abordagem dos conteúdos das lutas nos filmes, introduzindo algumas cenas clássicas e questionamentos sobre ambas as visões. A partir dessa introdução, houve a caracterização das lutas enquanto práticas oriundas da esfera da cultura corporal, distinguindo-as das demais manifestações corpóreo-culturais. Houve também a descrição do tema transversal trabalho e consumo, explicitando que as lutas são muitas vezes usadas como objetos de consumo justamente por instigarem desejos, necessidades



e vontades em muitos daqueles que acompanham estes filmes. Por fim, o vídeo trouxe uma visão crítica sobre as formas de compreender estas práticas corporais, encerrando com alguns questionamentos e outras possibilidades de abrangência destes conteúdos.

Um vídeo de caráter didático não pode ser longo a ponto de fazer com que os alunos/espectadores se canssem de assistir, não prendendo assim a atenção deles (FERRÉS, 1996). Inicialmente, antes do teste do vídeo piloto com os especialistas, o material construído continha a duração de 14 minutos e 44 segundos. Após o estudo piloto o tempo diminuiu, e o vídeo em sua versão final teve a duração de 12 minutos e 28 segundos.

O vídeo foi elaborado para alunos durante as aulas de Educação Física, sendo norteado por três perguntas que implicitamente apareceram no decorrer do material: qual a visão das pessoas acerca do conteúdo das lutas? Como o cinema se utiliza do conteúdo das lutas para promover o consumo? Como a visão apresentada pelo cinema sobre as lutas influencia a opinião das pessoas?

Sendo assim, este vídeo, de acordo com as definições de Moran, Masetto e Behrens (2000) pode ser caracterizado como: “vídeo como um conteúdo de ensino”, uma vez que ele teve como intenção mostrar o assunto das lutas e do trabalho e consumo de forma direta, orientando e interpretando estas temáticas, permitindo criar uma abordagem diversa para a apreensão didática dos alunos.

Implementação do vídeo didático

Primeiramente, houve a aplicação de um vídeo piloto com especialistas em educação e tecnologia que avaliaram o material. Participaram desta aplicação 6 especialistas, sendo 3 mulheres e 3 homens (média de idade de 32 anos, $\pm 8,29$) selecionados de maneira intencional não probabilística (RUDIO, 1978) de acordo com os seguintes critérios: serem estudantes de um curso de pós-graduação na área de tecnologia e educação, terem conhecimentos acerca dos temas transversais e estarem

engajados em projetos de produção e avaliação de materiais didáticos.

A partir da visão dos especialistas, que responderem a um questionário semi-estruturado sobre a avaliação do vídeo, o qual foi analisado por uma análise de conteúdo (BARDIN, 1991), o vídeo sofreu algumas alterações, resultando assim em sua versão final.

Posteriormente, o material, já em sua versão final, foi implementado a um grupo de 5 professores de escolas públicas estaduais de uma cidade de médio porte do interior do Estado de São Paulo, sendo 2 homens e 3 mulheres (média de idade de 40,4, $\pm 10,97$) que voluntariamente se disponibilizaram de participar de um encontro para discussão sobre a implementação deste vídeo, selecionados também de maneira intencional não probabilística (RUDIO, 1978). Esse encontro foi realizado na forma de um grupo focal, definida por Gatti (2005, p. 7) como “técnica derivada das diferentes formas de trabalho com grupos (...) os participantes devem ter alguma vivência com o tema a ser discutido, de tal modo que sua participação possa trazer elementos ancorados em suas experiências cotidianas”.

Escolheu-se esta técnica pelas possibilidades que ela permite uma vez que a interação entre os sujeitos da pesquisa e as discussões que emergiram são possíveis de serem averiguadas desta forma de maneira mais aprofundada. Para Gatti (2005, p. 9) “o grupo focal permite fazer emergir uma multiplicidade de pontos de vista e processos emocionais, pelo próprio contexto de interação criado, permitindo a captação de significados que, com outros meios, poderiam ser difíceis de se manifestar”.

O encontro com os professores durou aproximadamente 120 minutos, os quais primeiro houve uma introdução sobre os propósitos da pesquisa, explicação dos procedimentos e detalhes éticos referentes ao estudo, implementação do vídeo e posterior discussão com os participantes do grupo focal. O encontro foi filmado, gravado e posteriormente transcrito para as análises empreendidas. Todos os procedimentos éticos referentes a esta pesquisa foram autorizados pela instituição de origem da pesquisa por meio do Comitê de Ética em



Pesquisa sob o protocolo número 2400 de 08 de abril de 2011.

Avaliação do processo de implementação

A avaliação do processo de implementação do vídeo se deu por meio da utilização da técnica de análise de conteúdo dos resultados obtidos com o grupo focal com os professores participantes da pesquisa. Para Bardin (1991, p. 42) a análise de conteúdo visa “por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, obter indicadores quantitativos ou não, que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) das mensagens”.

Dessa forma, organizaram-se as discussões oriundas do grupo focal nas temáticas que mais se repetiram ao longo do processo, possibilitando agregar aquilo que foi mais evidenciado em categorias, que serão discutidas ao longo da apresentação dos resultados e discussão.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Estudo Piloto

O estudo piloto, representado pela aplicação do vídeo em sua versão inicial com os especialistas foi importante para que houvesse um diagnóstico do andamento de sua construção, podendo resultar em possíveis modificações que melhorassem a qualidade do material, bem como sua relação com os objetivos propostos.

Os especialistas apontaram que o material estava bem editado e correspondeu com os objetivos iniciais, relacionando a temática do trabalho e consumo com o conteúdo das lutas, permeado pelas concepções comumente divulgadas sobre os filmes com esta temática, sendo capaz de ilustrar a relação entre os filmes sobre lutas e o mercado de consumo destes produtos. Para os especialistas, de maneira geral, o vídeo vislumbrou possibilidades de gerar um contato inicial dos alunos com o tema das lutas,

podendo ser implementado em diversos contextos.

No entanto, para os especialistas, seria possível realizar algumas pequenas alterações no material. A principal delas foi com relação à introdução do vídeo que ficou um pouco longa devido aos vídeos propostos, alguns retomados na parte final. Esta indicação foi considerada e o material foi modificado, reduzindo e modificando a parte inicial do vídeo, o que acarretou na diminuição de sua duração.

Finalmente, os especialistas afirmaram que o material seria capaz de prender a atenção dos alunos de forma geral, por alguns motivos como: fato de apresentar imagens já conhecidas pelos alunos, pela própria edição do vídeo que contribuiu com o entendimento sobre o assunto tratado, pela linguagem utilizada, pelo fato do material falar diretamente com os alunos e por incitar os alunos a questionamentos e reflexões. Porém, os especialistas destacaram a necessidade de a implementação desse material estar atrelada à contextualização apresentada pelo professor de Educação Física, ou seja, haver uma relação entre a prática pedagógica do docente e a utilização do referido material.

Análise do processo de implementação do material

A partir da análise de conteúdo realizada com os dados obtidos na entrevista por meio do grupo focal realizado, chegou-se a duas categorias: 1) Análise do vídeo educativo: o conteúdo das lutas e suas possibilidades pedagógicas para as aulas de Educação Física; 2) Possibilidades de utilização de vídeos didáticos nas aulas de Educação Física, impacto das mídias na sociedade e sua relação com o tema do trabalho e do consumo. Cada uma dessas categorias será discutida separadamente a seguir.

Análise do vídeo educativo: o conteúdo das lutas e suas possibilidades pedagógicas para as aulas de Educação Física



Em princípio, os participantes buscaram analisar os aspectos conceituais e estruturais do vídeo apresentado. Para isso, de forma geral, teceram suas análises averiguando a maneira como as informações foram apresentadas no material e os conteúdos selecionados pelo vídeo. Eles buscaram também estabelecer relações entre os aspectos apresentados pelo material e sua possível implementação durante as aulas de Educação Física. De forma didática, podemos aglutinar as considerações dos professores em quatro eixos.

1) O vídeo analisado apresenta informações pertinentes sobre o conteúdo das lutas: para os professores, o material analisado trouxe informações importantes acerca do conteúdo das lutas que pode vir a auxiliar o processo de ensino e aprendizagem a partir do subsídio conceitual que ele pode oferecer ao professor e, ao mesmo tempo, por meio da maneira didática na comunicação direta com os alunos.

2) O vídeo apresentou olhares diferenciados sobre as lutas que podem auxiliar na prática pedagógica: de forma geral os participantes consideraram que o material trouxe olhares que não são comumente empregados quando se aborda o conteúdo das lutas. Para eles, isso pode ser considerado um ponto relevante pois permite uma ampliação dos conhecimentos acerca dessa manifestação da cultura corporal.

3) O vídeo retratou as lutas trazendo conceitos e análises históricas: os participantes consideraram extremamente relevante, pertinente e importante a abordagem histórica apresentada pelo vídeo, além dos conceitos sobre lutas tratados de forma que podem subsidiar de alguma maneira o desenvolvimento do ensino desses conteúdos, sobretudo para aqueles professores que não apresentam muitos conhecimentos dessas manifestações corporais.

4) O vídeo pode gerar um desdobramento no ensino das lutas e estimular os alunos a se interessarem por estas práticas corporais: por meio da linguagem apresentada, os professores participantes consideraram ainda que o material pode estimular os alunos a se interessarem pela prática das lutas aos instiga-los com relação aos conceitos e procedimentos abordados. Ainda, eles consideraram que é importante desmistificar que as lutas não devem ser tratadas na escola em

uma perspectiva de treinamento, pois isso pode vir a afastar os alunos de sua prática, sobretudo aqueles que apresentam preconceitos ou desinteresse com relação à estas manifestações corporais.

Sendo assim, de modo geral, o material foi bem avaliado pelos professores participantes sendo considerado coerente e interessante, ao mesmo tempo em que apresentou informações sobre o conteúdo das lutas que podem contribuir com a prática pedagógica dos docentes de Educação Física. De acordo com o professor 1, por exemplo:

Eu vi esse vídeo assim como uma forma de instiga, sabe? Um instiga para falar sobre o assunto das lutas com os alunos (...). Eu deixaria exatamente para eles pensarem, o que eles acham, qual a opinião dos alunos a respeito de tudo isso, eu colocaria eles para escreverem o que eles veem além disso, porque daí você começa a instigá-los e isso é importante (PROFESSOR 1).

A perspectiva apresentada pelo professor 1 é importante, pois ilustra em um primeiro momento a possibilidade concreta da utilização do material desenvolvido durante suas aulas. Em um segundo momento ela demonstra que o professor não deve necessariamente reduzir sua intervenção educativa somente à utilização desse recurso didático ao possibilitá-lo empregar outras estratégias, tal como a escrita sobre as impressões dos estudantes acerca do vídeo. Dessa forma, baseado nesta perspectiva, considera-se fundamental a integração de diferentes procedimentos didáticos que possam vir a aproximar os conteúdos (no caso específico, as lutas) da aprendizagem efetiva dos alunos, introduzindo, por exemplo, os vídeos e outras tecnologias educativas com outras estratégias didáticas, tais como a escrita, a apresentação de seminários, o debate, as vivências práticas, entre inúmeras outras.

Moran, Masetto e Behrens (2000), admitem ser importante integrar as diversas tecnologias (telemáticas, audiovisuais, lúdicas, textuais, musicais) durante os processos de ensino e aprendizagem na escola. Para os autores é necessário explorar as possibilidades de cada um destes meios interventores do currículo, uma vez



que eles podem gerar grande potencial pedagógico, mas dependem de uma série de ações para se desenvolverem efetivamente, tais como infraestrutura da escola necessária, papel do professor nessa mediação, motivação dos alunos para a aprendizagem, etc.

Ainda de acordo com Moran, Masetto e Behrens (2000) a relação dos alunos com a mídia eletrônica é prazerosa e sedutora, desenvolvendo formas sofisticadas de comunicação e interação, devendo fazer parte da prática pedagógica. Especificamente sobre os vídeos didáticos, os autores afirmam que o vídeo parte do concreto, do visível, daquilo que toca todos os sentidos, dirigindo-se à afetividade dos alunos (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2000). Nesse sentido, cabe ressaltar a importância de se contextualizar a utilização dos vídeos com a aprendizagem dos alunos, uma vez que o vídeo utilizado deve estar relacionado com a unidade didática em desenvolvimento pelo professor, ao mesmo tempo em que deve vir entrelaçado com explicações e outras estratégias. A simples utilização de um vídeo didático durante as aulas, por mais interessante e motivante que este material possa ser, fica empobrecida se o professor não realiza de forma efetiva o processo de mediação pedagógica entre o material e o conjunto de conhecimentos e saberes a serem aprendidos.

É importante ressaltar também que há uma série de proposições para a utilização de vídeos durante o processo de educação escolar, como: vídeo como sensibilização, como simulação, como conteúdo de ensino, como produção, como intervenção, como expressão, como avaliação e como espelho, cada um com uma intencionalidade diferente, devendo ser utilizados em momentos distintos da prática pedagógica (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2000). No caso das aulas de Educação Física, a utilização de vídeos didáticos tem se manifestado como uma estratégia importante ao se abordar um conteúdo novo com os alunos, por exemplo, ou mesmo para se ilustrar determinada prática corporal. Além disso, tem-se aumentado também a estimulação da produção de vídeos pelos próprios alunos como parte das estratégias de ensino e de avaliação nas aulas, a partir da presença cada vez mais massiva de dispositivos

tecnológicos, tais como os celulares e smartphones que possibilitam a gravação por meio das imagens e dos sons.

Apesar da avaliação positiva que os professores fizeram sobre o vídeo didático de lutas apresentado, alguns participantes procuraram apresentar indicativos de como desenvolver outros conteúdos no material, buscando enriquecê-lo para ser abordado com os alunos de forma mais completa. Exemplo disso foi oferecido pelo professor 3 ao considerar:

Para complementar, porque a cabeça do aluno é diferente da gente, nós somos adultos, formados, aquela coisa toda, mas o aluno, se você não reforçar muito as coisas eles não aprendem. Eu complementar com aquela luta mesmo, séria, focaria mais assim o que você faz, as modalidades práticas mesmo, como atividades físicas. Então no vídeo eu reforçaria mais esse lado e separaria bem a fantasia que é o filme né, e a realidade que você pratica, como o judô, karatê, capoeira. Podia comparar as questões do filme com a realidade, do esporte, do respeito, então eu acho que poderia ter focado mais esse lado para o aluno entenda (PROFESSOR 3).

É notável considerar que inúmeras são as possibilidades de abordagem pedagógica acerca dos conteúdos escolares e que não é possível que um mesmo material possa contemplar todas as necessidades dos docentes que o utilizem. Como já ressaltado por Forquin (1993) é fundamental que haja sempre uma seleção dos conteúdos escolares, a partir de critérios claros e coerentes que auxiliem na aprendizagem. Por outro lado, um material como um vídeo educativo permite que ele seja constantemente atualizado e modificando, tornando-se assim uma ferramenta dinâmica e possível de contextualização com a realidade concreta dos alunos.

Para que esse dinamismo considerado oportuno para a aprendizagem possa ocorrer é importante que os professores e professoras de Educação Física possam ter domínio não só da utilização de vídeos didáticos durante suas aulas, mas também, sempre que possível, da construção e elaboração de materiais que possam vir a auxiliá-los em suas aulas. Nesse sentido, como Ferrés (1996) destaca é muito importante que



haja transformações nos processos formativos dos docentes para que eles aprendam efetivamente a utilizar e otimizar a utilização desse tipo de material da forma mais clara, coerente e precisa possível. O autor considera que é importante que a formação inicial e continuada do professor envolva o conhecimento da linguagem audiovisual e dos mecanismos de funcionamento dos meios de comunicação de massa, além da capacidade didática de educar os alunos no contexto educacional (FERRÉS, 1996).

Nesse sentido, Domingues, Toschi e Oliveira (2000) apresentam uma visão importante ao considerarem a formação de professores como eixo central para a utilização das tecnologias em sala de aula de forma mais efetiva. Para os autores:

Não basta, porém, levar tais mídias para a escola sem uma concomitante preparação dos recursos humanos, particularmente dos professores. Há de se preparar professores com tais competências em cursos de capacitação permanente, mas, especialmente, nos cursos de formação inicial de professores. É preciso criar uma dinâmica de aprimoramento permanente dos professores, não apenas em relação às mídias, mas, sobretudo, em relação às áreas específicas do conhecimento, como também no que se refere à avaliação da aprendizagem, possibilitando-lhes momentos para troca de experiências, de maneira que sejam difundidas, pelos próprios professores, as mais bem-sucedidas. Não se pode dar o que não se tem. Se os professores não dominam o manuseio e o funcionamento das tecnologias, como ensiná-los aos alunos? Além do mais, os jovens têm demonstrado maior facilidade com as tecnologias do que a maior parte de seus professores (DOMINGUES; TOSCHI; OLIVEIRA, 2000, p. 74-75).

Especificamente acerca do conteúdo das lutas é preciso salientar que pela dificuldade com que alguns professores relatam sentir acerca do domínio sobre estas práticas (RUFINO; DARIDO, 2015a) a utilização de vídeos didáticos pode ser uma estratégia que auxilie os docentes em diversas situações específicas. Não

obstante, o estímulo provocado pela interação digital entre a tecnologia do vídeo e as vivências práticas promovidas pelos professores pode incidir em uma compreensão mais aprofundada sobre estas manifestações corporais. É evidente que esta estratégia não substitui e nem dirime o papel do professor no ensino destes conteúdos, mas pode servir como uma forma de auxiliar e subsidiar o desenvolvimento de suas aulas. Assim, diversificar as possibilidades pedagógicas se faz importante. O vídeo elaborado, de acordo com as análises dos participantes, permitiu esta consideração, a qual deve ser estimulada para a massificação de mais possibilidades semelhantes ao longo da prática pedagógica.

Possibilidades de utilização de vídeos didáticos nas aulas de Educação Física, impacto das mídias na sociedade e sua relação com o tema trabalho e consumo

Os professores participantes do grupo focal indicaram ser bastante possível e relevante a utilização de vídeos didáticos como estratégia de ensino durante as aulas de Educação Física na escola. Nessa direção, todos os participantes informaram que já utilizam esse tipo de material em suas aulas, mesmo que de maneira adaptada, por meio da apresentação de vídeos em seus próprios computadores pessoais (notebooks). Ainda, de modo geral, eles ressaltaram o potencial educativo dos vídeos como forma de apresentar conteúdos de uma maneira interessante e que possa prender a atenção dos alunos, além de facilitar as explicações dos professores por meio da utilização de imagens, exemplos práticos, explicações detalhadas, ilustrações, dentre outras questões.

A partir da consideração da análise do material apresentado aos professores, houve o estímulo para que eles discutissem sobre a influência que as mídias digitais (tais como os vídeos) apresentam na sociedade contemporânea. Nesse sentido, ganha projeção as formas de apresentação que o tema das lutas tem sido abordado cotidianamente, tais como os questionamentos ilustrados no vídeo apresentado aos participantes. De acordo com os participantes, existe um estímulo do mercado



para o consumo das lutas por meio das mídias, no qual muitas pessoas se apropriam para torcerem e terem seus impulsos sanados por esses estímulos. Isso se apresenta como uma espécie de busca da excitação na analogia apresentada por Elias (1992) ao analisar o esporte de forma geral e suas relações sociais.

Elias (1992) considera que o desporto é uma das maiores invenções sociais que os seres humanos realizaram sem planejar, pois oferece às pessoas a “excitação libertadora de uma disputa que envolve esforço físico e destreza” (p. 243). Assim o autor define o esporte da seguinte maneira:

O desporto – qualquer que seja – é uma atividade de grupo organizada, centrada no confronto de pelo menos duas partes. Exige um certo tipo específico de esforço físico. Realiza-se de acordo com regras conhecidas, que definem os limites da violência que são autorizados, incluindo aquelas que definem se a força física pode ser totalmente aplicada. As regras determinam a configuração inicial dos jogadores e dos seus padrões dinâmicos de acordo com o desenrolar da prova. Mas todos os tipos de desportos têm funções específicas para os participantes, para os espectadores ou para os respectivos países em geral (ELIAS, 1992, p. 230).

Nessa conjuntura, o fato de assistir às modalidades de luta por meio das mídias se apresenta como uma espécie de “fuga da realidade” e “mimetismo social” na analogia apresentada por Elias (1992) de forma que sua influência se constitui como fator importante e que está relacionado com o crescimento de uma série de eventos, tais como muitas práticas de *Mixed Martial Arts* (Mistura de Artes Marciais ou Artes Marciais Mistas), da sigla comumente empregada de MMA. A análise do professor 2 é representativa dessa questão:

A nossa sociedade é violenta, por dentro está violenta. O exterior é reflexo do interior. Então, quando você fica vendo as lutas, inconscientemente você quer extravasar, como se você fizesse isso (...). Ser forte igual ao outro cara lá do filme (...). Se eu disser que eu não assisti às lutas sábado passado eu estou sendo hipócrita. Eu não sou a favor disso,

jamais entraria naquela arena, mas eu assisti até o fim e torci! Porque dentro de mim existe isso, em potencial maior ou menor, depende da cultura e criação de cada um. Então o que a gente vê? É tentar passar para os alunos até que ponto você pode ir, até que ponto você pode chegar. O que está acontecendo aqui hoje é mais ou menos o que aconteceu há 2 mil anos atrás, só que com tecnologia (PROFESSOR 2).

Esse tipo de consideração reforça a importância de se trazer estas discussões para dentro da sala de aula, tamanha a influência das tecnologias e das mídias no universo cotidiano dos alunos atualmente. Formar pessoas na escola que possam analisar criticamente o impacto das mídias é, inclusive, uma das proposições as quais os PCN (BRASIL, 1998) reforçam, tendo em vista a necessidade de que os alunos possam conhecer o impacto midiático em todas as suas ações sociais.

Tendo em vista a pertinência das configurações midiáticas, sobretudo do uso de imagens e filmes, torna-se importante introduzir estas tecnologias culturais também no processo de ensino e aprendizagem na escola. Os PCN (BRASIL, 1998) afirmam que a imagem possui uma importância cognitiva na atualidade e vai ao encontro da cultura audiovisual cultivada pelos alunos e, por isso, o professor precisa estar permanentemente atento à mídia, a fim de não perder um importante canal de diálogo e compartilhamento de interesses.

Enquanto ferramenta didática, os vídeos podem ser considerados tecnologias educacionais que podem contribuir, sobremaneira, para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, uma vez que costumam ser atrativos aos discentes, despertando o interesse deles acerca das temáticas desenvolvidas por estes aparatos tecnológicos culturais. Lévy (1990) classifica as novas tecnologias eletrônicas de comunicação e de informação, como uma forma de linguagem para a apropriação do conhecimento, denominada por ele como linguagem digital – juntamente com a linguagem falada e escrita – tendo importância e relevância social em nossa sociedade.



Kenski (1999) afirma que a tecnologia digital rompe com a narrativa contínua das imagens e textos escritos e se apresenta como um fenômeno descontínuo. As noções de tempo e espaço são expressadas de maneira diferente das convencionais, sendo diretamente relacionadas ao momento de sua apresentação, representando “um outro tempo, um outro momento, revolucionário, na maneira humana de pensar e de compreender” (KENSKI, 1999, p. 42).

Dessa forma, os vídeos didáticos podem ser caracterizados como elementos pedagógicos de processos de novas tecnologias, que tendem a ser altamente atrativos aos alunos. Nessa perspectiva, o uso da tecnologia deve ser encarado como forma de mediação pedagógica, uma vez que estas ferramentas são meios que contribuem para facilitar o processo de ensino e aprendizagem, sem com isso, substituir a importância do professor e de sua formação.

Outro fator presente nas análises dos professores relacionou-se ao impacto que os vídeos e filmes de luta apresentam para a própria configuração dessas práticas corporais na sociedade contemporânea. De forma curiosa, boa parte da projeção de certas modalidades de luta estiveram vinculadas à sua aparição em filmes e demais produtos culturais, tais como desenhos e seriados que as abordavam de alguma forma. O professor 4, por exemplo, apresentou essa consideração a partir da análise de sua própria história de vida. De acordo com este participante:

Na década de 1970 e 1980 só se falava de kung fu, por causa do Bruce Lee porque ele era do kung fu e eu adorava quando era criança, não perdia nunca, lembro até hoje! Mas eu gostava porque tinha filosofia sabe? Daí depois veio o Karatê, com o Karatê Kid, aí se alastrou de novo, todo mundo querendo fazer karatê e tal. Não se ouvia falar nada de Muay Thai, judô, jiu jitsu. É por isso que precisa ter claro o que é modismo, e o que é bom para as pessoas e as lutas pegam muito as pessoas, principalmente os meninos (PROFESSOR 4).

A influência dos filmes dessas modalidades de luta entusiasmou inúmeros praticantes e expectadores, mobilizando um fértil campo mercadológico, haja vista, por exemplo, a imensa quantidade de filmes e desenhos que abordam o

conteúdo das lutas, direta ou indiretamente. É comum que atletas e praticantes de modalidades de luta afirmem que procuraram tais práticas motivados por filmes, desenhos e seriados de lutas ou artes marciais.

Historicamente, estas práticas popularizaram-se no Brasil graças, em grande parte, à influência da mídia, sobretudo com a veiculação de inúmeros filmes sobre estas práticas. É o que afirmam Breda e colaboradores (2010) ao assinalarem que no contexto nacional, as lutas criaram notoriedade maior entre os não orientais no início da década de 1970, com os filmes do ator chinês Bruce Lee (cujo verdadeiro nome era Lee Jun Fan).

Os autores consideram ainda que para o povo brasileiro, as lutas foram apresentadas de uma forma muito peculiar, como algo fora do comum e, por vezes, violento, cujos praticantes poderiam até mesmo voar (BREDA ET AL., 2010). Esta afirmativa ilustra que as formas de veiculação destas práticas corporais foram muitas vezes usadas para que elas pudessem se tornar um produto rentável e atrativo e, conseqüentemente, gerar grandes margens de lucro com estes filmes.

Essa perspectiva reforça a análise da utilização das lutas como objetos de consumo, estando relacionada com o tema transversal trabalho e consumo de acordo com os PCN (BRASIL, 2000). De acordo com o professor 5, por exemplo, é curioso pensar como são apresentadas as lutas por meio dos filmes da indústria cinematográfica, dado o volume de produções a esse respeito, muito maior do que os produtos relacionados à certas modalidades mais presentes na sociedade, tal como o futebol, por exemplo. Para este participante: “Mas aí temos que ver uma coisa: quem faz os filmes? Hollywood! Qual o maior esporte nos EUA? Não é futebol, pode até não ser a luta, mas eles praticam muita luta também, lá tem muita competição” (PROFESSOR 5).

Nessa mesma direção, o professor 4 apontou:

O que desperta nesses filmes é a parte de ação, que daí tem gente que assiste e acha que é bom, isso que desperta no filme, você não vai assistir uma montagem de futebol, é bem melhor



assistir futebol pela televisão, todo mundo conhece, ninguém vai parar para assistir uma luta de 5 minutos como o judô, montando um roteiro, como eles fazem, contando a vida da pessoa, etc. aí conseguem vender (PROFESSOR 4).

Culturalmente, ao longo de muitos anos, as lutas foram envolvidas por certas características místicas, além de treinamentos intensos. Muitos professores foram formados com estas concepções. Para Rufino e Darido (2015a) muitos filmes sobre a temática das lutas ilustram e enaltecem esta relação e, certamente, todos estes fatores influenciam a prática dos alunos dessas modalidades. Enquanto objetos culturais, esse misticismo influenciou e estimulou muito a venda e o consumo de forma que sua tematização na escola pode auxiliar a superar visões ainda corriqueiramente empregadas a partir dos filmes e da ficção a eles relacionada. Do mesmo modo, pode contribuir para com a visão mais crítica acerca das modalidades mais presentes na mídia atualmente, como é o caso do MMA.

O tema trabalho e consumo, de acordo com os PCN (BRASIL, 1998) deve ser tematizado buscando contextualizar as relações sociais ensejadas pelos desejos, necessidades e vontades desenvolvidas a partir da produção de serviços e produtos, bem como pelo consumo de todos os bens materiais e simbólicos existentes na nossa sociedade, considerando-se que consumir não se apresenta como um “ato neutro”. Toda relação de trabalho e consumo é complexa e requer compreensões de todos os processos que a constitui afinal, muitas vezes, um produto final é resultado de uma cadeia de inter-relações que tem no consumidor seu foco principal.

Ainda para os PCN (BRASIL, 2000) é preciso contextualizar nas aulas de todas as disciplinas do currículo a importância de se compreender as relações de produção e consumo permeadas pela mídia, que incessantemente cria necessidades e divulga novos padrões de consumo e comportamento. Deve-se evidenciar e discutir com os alunos como se organiza o processo de produção, criação, distribuição da informação, assim como a sempre crescente importância da indústria cultural.

As mídias são responsáveis por formar modelos, necessidades e hábitos de consumo,

tendo papel central na sociedade contemporânea relacionando-se às características atuais do modelo econômico e às novas possibilidades e recursos dos meios de comunicação. O cinema e a produção cinematográfica de maneira geral, por ter uma forte representação social e econômica na sociedade contemporânea, sendo uma forma de comunicação midiática em massa, devem ser contextualizados pedagogicamente pelas disciplinas que compõem o currículo escolar, uma vez que é evidente sua participação nas relações sociais das pessoas.

Mesmo quando não há a democratização do acesso ao cinema, uma vez que um ingresso para um filme possui valores financeiros que são capazes de ser financiados por apenas uma parcela da sociedade, a dinâmica da produção cultural é capaz de influenciar um número muito maior do que os que diretamente assistem ao filme no cinema. Muitos destes filmes são comentados pelos pares nas escolas e até mesmo pelos professores, dependendo da repercussão de cada um, tais como aqueles relacionados às lutas e artes marciais. Estes filmes também podem estar disponibilizados em locadoras e até mesmo na internet que, por sua vez, democratiza sinopses, história dos personagens, resumos, curiosidades e até mesmo os filmes por inteiro (seja de maneira lícita ou não).

A diversidade de filmes que aborda as lutas, direta ou indiretamente, faz com que haja a necessidade de se compreender na escola os motivos desta grande produção. Para Betti (2006), as mídias exercem influência nos modos de vida e na organização das sociedades em diversas instâncias, sendo que no âmbito da cultura corporal de movimento, elas informam e ditam formas, constroem novos sentidos e modalidades de entretenimento e consumo.

Tamanha sua importância e influência na nossa sociedade que se torna extremamente necessário contextualizar as relações midiáticas na escola. Para Betti (1997, p. 67) “a escola será marginal, cada vez mais, se continuar a ignorar e hostilizar a mídia”, tendo a obrigação de ajudar as novas gerações de alunos a interpretar os símbolos da sua cultura, fornecendo-lhes modelos de interpretação e análise crítica.

Mesmo focando prioritariamente o esporte, as mídias cada vez mais buscam destacar outras



temáticas da cultura corporal de movimento como, por exemplo, as ginásticas, os esportes radicais e as lutas, que passaram a ser objeto do processo de espetacularização mediado pela televisão, temática da publicidade, pauta de matérias em jornais, revistas e sites da internet (BETTI, 2006). Essa descrição demonstra que muitas vezes os produtos culturais midiáticos, como os filmes, desenvolvem seus enredos e construções representativas a partir de modelos capazes de influenciar os desejos das pessoas. Betti (1997, p. 60) corrobora com esta visão ao afirmar que “a mídia de hoje age primeiro sobre uma solicitação dos sentidos, antes de apelar para a inteligência”. Muitas vezes, são justamente em construções baseadas nas ilusões, sonhos e representações “foras da realidade” que são elaboradas as relações midiáticas, afetando, crianças, jovens e adultos de diversas maneiras.

No entanto, é preciso destacar que há aspectos positivos e negativos na divulgação midiática das práticas corporais. Para os PCN (BRASIL, 1998), a crescente divulgação, pela mídia, das atividades corporais pode ser positiva como estímulo à prática e à divulgação da cultura corporal, mas negativa quando agrega valores e reproduz modelos estereotipados. Dessa forma, busca-se apontar para a necessidade de estimular no aluno a reflexão crítica sobre as relações que envolvem o consumo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho objetivou analisar o processo de construção, implementação e avaliação de um vídeo didático que deliberadamente relacionou o conteúdo das lutas com o tema transversal trabalho e consumo por meio da contextualização da visão difundida comumente pela indústria cinematográfica sobre esta prática corporal.

Embora limitado à apenas uma proposta pedagógica específica, considera-se que o vídeo didático atendeu aos objetivos propostos uma vez que contemplou, na visão dos especialistas e dos professores sujeitos do estudo, formas de se relacionar sistematicamente o conteúdo das lutas com o tema transversal trabalho e consumo.

Além disso, o material apresentou-se como uma forma de instigar o tratamento pedagógico das lutas durante as aulas de Educação Física, estimulando ainda a utilização de outros materiais com a mesma finalidade.

É necessário que sejam consolidadas estratégias e aplicações de tecnologias educacionais durante o processo de ensino e aprendizagem nas escolas que permitam averiguar suas potencialidades e limitações, abarcando referenciais que possam auxiliar a desenvolvê-las enquanto mediadoras da prática pedagógica. Compreender as possibilidades de utilização de um vídeo didático torna-se possível, por exemplo, a partir de sua implementação e do *feedback* dado pelos próprios autores da prática pedagógica, os professores que efetivamente estão intervindo nas escolas.

Além disso, especificamente com relação ao conteúdo das lutas e sua relação com a prática pedagógica da Educação Física na escola é preciso considerar que os vídeos e outros materiais didáticos podem auxiliar para sua efetivação enquanto conjunto de saberes que compõem as manifestações da cultura corporal presentes no cotidiano escolar desse componente curricular. Dessa forma, ao se estabelecer relações entre o conteúdo das lutas com as mídias, busca-se conceber possíveis implicações para os conceitos representativos do tema transversal trabalho e consumo, compreendendo estas práticas como objetos de consumo ao estarem associadas com as mídias, representadas no presente trabalho pelos filmes que comumente abordam esta temática.

Muitos são os desafios apresentados pela Educação Física escolar atualmente. A compreensão dos temas transversais, tais como o trabalho e consumo e a inserção efetiva do conteúdo das lutas durante as aulas são apenas uma parcela desses desafios. No entanto, buscar formas de superação pode possibilitar que a Educação Física aumente seu status social, galgando reconhecimento e representação no cenário escolar, tornando-se um componente curricular com sentido e significado em todo o processo educativo.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: LDA, 1991.
- BETTI, Mauro. **A janela de vidro: esporte, televisão e educação física**. 1997. 278f. Tese. (Doutorado em Educação). Faculdade de Educação. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1997.
- BETTI, Mauro. Imagens em ação: uma pesquisa-ação sobre o uso de matérias televisivas em programas de educação física do ensino fundamental e médio. **Movimento**. Porto Alegre, RS, v. 12, n. 2, p. 95-120, mai/ago 2006.
- BRASIL. **Lei número 10.328**, de 12 de dezembro de 2001. Publicado no Diário Oficial da União em 13 de dezembro de 2001. Disponível em: <<http://www010.dataprev.gov.br/sislex/paginas/42/2001/10328.htm>>. Acesso em: 13 dez. 2016.
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: MEC, 1996. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/19394.htm. Acesso em: 15 nov. 2016.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física, 3o e 4o ciclos**. Brasília, 1998. v.7.b.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: trabalho e consumo**. Rio de Janeiro, 2000.
- BREDA, Mauro e colaboradores. **Pedagogia do esporte aplicada às lutas**. São Paulo: Phorte, 2010.
- CORREIA, Walter Roberto; FRANCHINI, Emerson. Produção acadêmica em lutas, artes marciais e esportes de combate. **Motriz**, Rio Claro, SP, v. 16, n. 1, p. 01-09, 2010.
- DOMINGUES, José Juiz; TOSCHI, Nirza Seabra; OLIVEIRA, João Ferreira. A reforma do Ensino Médio: A nova formulação curricular e a realidade da escola pública. **Educação & Sociedade**, Campinas, SP, v. 21, n. 70, p. 63-79, abr. 2000.
- ELIAS, Norbert. Ensaio sobre o desporto e a violência. In. ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1992.
- FERRÉS, Joan. **Vídeo e educação**. 2. ed. Porto Alegre, RS: Artes Médicas, 1996.
- FORQUIN, Jean-Claude. **Currículo e cultura**. Porto Alegre, RS: Artes Médicas, 1993.
- GATTI, Bernardete Angelina. **Grupo focal na pesquisa em ciências sociais e humanas**. Brasília, DF: Liber livro, 2005.
- GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. Entre o “não mais” e o “ainda não”: pensando saídas para o não-lugar da EF Escolar I. **Cadernos de Formação RBCE**, Florianópolis, SC, v. 1, n. 1, p. 9 – 24, set. 2009.
- KENSKI, Vani Moreira. Novas tecnologias, o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. **Informática educativa**, Bogotá, Colombia, v. 12, n. 1, p. 35-52, 1999.



LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência:** o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1990.

MACEDO, Elizabeth Fernandes. Parâmetros Curriculares Nacionais: a falácia de seus temas transversais. In: MOREIRA, Antonio Flávio Barbosa (Org.). **Currículo:** políticas e práticas. Campinas, SP: Papirus, 1999.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos Tarciso; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Campinas, SP: Papirus, 2000.

NASCIMENTO, Paulo Rogério Barbosa; ALMEIDA, Luciano. A tematização das lutas na educação física escolar: restrições e possibilidades. **Movimento**, Porto Alegre, RS, v. 13, n. 3, p. 91-110, set./dez., 2007.

RUDIO, Franz Victor. **Introdução ao projeto de pesquisa científica.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1978.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto; DARIDO, Suraya Cristina. A separação dos conteúdos das “lutas” dos “esportes” na educação física escolar: necessidade ou tradição? **Pensar a prática**, Goiânia, GO, v. 14, n. 3, p. 1 – 17, set./dez., 2011.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto; DARIDO, Suraya Cristina. **O ensino das lutas na escola:** possibilidades para a educação física. Porto Alegre, RS: Penso, 2015a.

RUFINO, Luiz Gustavo Bonatto; DARIDO, Suraya Cristina. O ensino das lutas nas aulas de educação física: análise da prática pedagógica à luz de especialistas. **Revista da educação física**, Maringá, PR, v. 26, n. 4, p. 505-518, 4 trim. 2015b.

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, SP, v. 11, n. 1, p. 145 – 170, jan./mar., 2013.

WINKLE, Jason M.; OZMUN, John C. Martial arts: an exciting addition to the physical education curriculum. **Journal of physical education, recreation & dance**, USA, v. 74, n. 4, p. 29-35, 2003.