



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

MARCELO APARECIDO DE PAULA

**ESGRIMA COMO CONTEÚDO NA EDUCAÇÃO FÍSICA
ESCOLAR**

LONDRINA
2011

MARCELO APARECIDO DE PAULA

ESGRIMA COMO CONTEÚDO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Departamento de Educação
Física e Esporte da Universidade Estadual
de Londrina.

Orientador: Prof. Marcelo Seiji Missaka

LONDRINA
2011

MARCELO APARECIDO DE PAULA

ESGRIMA COMO CONTEÚDO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Departamento de Educação
Física e Esporte da Universidade Estadual
de Londrina.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Marcelo Seiji Missaka
Universidade Estadual de Londrina

Prof. Allan James de Castro Bussman
Universidade Estadual de Londrina

Prof. Kazushige Tanno
Universidade Estadual de Londrina

Londrina, 16 de Novembro de 2011.

Aos meus familiares, professores e amigos que
me deram apoio para que este trabalho fosse
concluído

AGRADECIMENTOS

A meus pais, pela oportunidade de chegar até aqui.

A minha esposa e meu filho pelo amor, apoio e paciência, tão importantes para a concretização deste trabalho.

Ao professor Marcelo Seiji Missaka, com sincera e eterna gratidão pela atenção, dedicação e paciência com que orientou este trabalho.

Aos professores e colegas do Curso, pois juntos trilhamos uma etapa importante de nossas vidas.

“É preciso amar as pessoas como
se não houvesse amanhã.
Porque se você parar para pensar,
na verdade não há”.
(RENATO RUSSO, 1989)

PAULA, Marcelo Aparecido de. **ESGRIMA COMO CONTEÚDO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**. 2011. 30. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2011.

RESUMO

O presente trabalho pretende abordar dois aspectos envolvendo a prática da Educação Física na escola: primeiramente pretende-se buscar os motivos pelos quais as lutas estão tão pouco presentes nos currículos de Educação Básica; como segundo aspecto, pretende-se voltar a pesquisa, especificamente, para o ensino da Esgrima, esporte pouco conhecido e divulgado em nosso país. Para tanto, buscou-se a fundamentação do conceito de luta, desde suas primeiras manifestações até sua inserção no currículo escolar, bem como a apresentação da Esgrima, com suas regras, vestimentas, seus golpes e objetos, sua presença nas Olimpíadas e Paraolimpíadas, bem como os benefícios que ela pode trazer se aplicada dentro do contexto escolar. Após expandir estes dois pontos, distintamente, este estudo propõe-se a uni-los, de forma clara e consistente, com a Sistematização da Esgrima para efeito de ensino-aprendizagem no contexto escolar.

Palavras-chave: Escola, Educação Física, Conteúdo, Lutas, Esgrima.

PAULA, Marcelo Aparecido de. **ESGRIMA COMO CONTEÚDO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**. 2011. 31. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2011.

ABSTRACT

In This work, two aspects involving the practice of physical education in the school: first we intend to looking for the reasons why the fights are so underrepresented in the curricula of basic education, as the second aspect, we intend to return to search specifically to teach fencing, sport little known and widespread in our country. To this end, we sought the reasons for the concept of struggle, from its earliest manifestations to its insertion into the school curriculum, and the presentation of Fencing, with its rules, clothing, objects and their blows, their presence in the Olympics and Paralympics, as well as the benefits it can bring if applied within the school context. After expanding these two points, distinctly, this study aims to unite them in a clear and consistent with the systematization of fencing for the purpose of teaching and learning in context of school.

Keywords: School. Physical Education. Content. Fights. Fencing.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Equipamento para um competidor de florete/sabre	20
Figura 2 – XXIX Jogos Olímpicos de Pequim 2008 – Competição de Esgrima	22
Figura 3 – Competição – Esgrima em Cadeira de Rodas	24
Figura 4 – Adaptada à escola, a modalidade tem espadas de papel	28

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 OBJETIVOS	12
1.1.1 OBJETIVO GERAL	12
1.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
1.2 JUSTIFICATIVA	13
2 REVISÃO DA LITERATURA	14
2.1 ESCOLA	14
2.2 LUTAS: PRIMEIRAS APARIÇÕES	15
2.3 AS LUTAS NO CONTEXTO ESCOLAR	16
2.4 ESGRIMA	17
2.4.1 HISTÓRICO E EVOLUÇÃO	17
2.4.2 FUNDAMENTOS BÁSICOS E VESTIMENTA	19
2.4.3 ESPORTE OLÍMPICO	21
2.4.4 PARAOLÍMPIADAS	22
2.4.5 SISTEMATIZAÇÃO DA ESGRIMA PARA EFEITO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO CONTEXTO ESCOLAR	24
CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS	30

1 INTRODUÇÃO

As lutas sempre estiveram presentes na história da humanidade nas atitudes ligadas às técnicas de ataque e de defesa; e vinculadas à instituição militar, além de serem consideradas, por alguns povos, como sabedoria de vida (PARANÁ, 2006).

Para Darido (2005) “as lutas são uma possibilidade diante de outras práticas, tais como esportes coletivos, esportes diferenciados, atividades aquáticas, ginásticas, dança e expressão, técnicas alternativas”.

As lutas como conteúdo da educação escolarizada necessita de adaptações pedagógicas que contribuam para a formação cidadã do aluno e não apenas como técnica de movimento. Sendo assim, a arte marcial como um processo essencialmente educativo, pode criar uma possibilidade de fazermos de sua prática um instrumento para o desenvolvimento disciplinar. Podendo, desta forma, preparar o indivíduo para superar desafios que se colocam à frente e proporcionar a transferência de conhecimento e experiências vividas num ambiente esportivo/escolar para os demais seguimentos da vida (JAPAN, 1994).

Segundo as Diretrizes Curriculares Educacionais do Estado do Paraná (DCE's) as lutas devem ser abordadas de forma reflexiva, direcionada e não apenas para desenvolver capacidades e potencialidades físicas de maneira com que os alunos vivenciem essa manifestação cultural de forma crítica e consciente, estabelecendo relações com a sociedade em que vive. Para abordar este conteúdo, devem-se valorizar os conhecimentos que identificam os valores culturais, o lugar, o tempo em que as lutas foram ou são praticadas (PARANÁ, 2009).

De acordo com Saviani (1992) a escola é “a instituição cujo papel consiste na socialização do saber sistematizado”. Em outras palavras, a escola deve promover uma educação diferenciada daquela na vida familiar, na convivência humana e no trabalho, no entanto sem descartar o conhecimento que os alunos possuem fora do ambiente escolar.

Sendo assim, temos a educação física como um facilitador para o conhecimento e aprendizagem das manifestações que compõem a cultura corporal, através da prática dos esportes, das lutas e da dança. Além disso ela desenvolve também os três níveis de conhecimento: sócio-afetivo, cognitivo e motor. Diante da

possibilidade de utilização das lutas, de que forma trabalhar a esgrima nas aulas de educação física?

A Metodologia utilizada para a realização do presente estudo foi a pesquisa bibliográfica, por meio de estudos e coleta de documentos textuais realizados em livros e artigos sobre o determinado assunto.

Segundo Lakatos & Marconi (2008), a pesquisa bibliográfica trata-se de levantamento bibliográfico já publicado, sendo eles em livros, revistas ou publicações avulsas e tem como finalidade colocar o pesquisador em contato direto com o que foi escrito sobre determinado assunto.

O roteiro do levantamento ou pesquisa bibliográfica envolve:

- a) Seleção das fontes de referências (índices, bibliografias, abstracts);
- b) Levantamento de material publicado sobre o assunto que está sendo objeto de investigação, em bibliotecas isoladas e naquelas que fazem parte do catálogo coletivo;
- c) Consultas pessoais a estudiosos e especialistas na área a ser investigada;
- d) Consulta a dicionários técnico-científicos, para a elaboração e explicitação de termos;
- e) Arquivos de empresas jornalísticas e de revistas especializadas;
- f) Acervos e centros de pesquisas via internet (OLIVEIRA, 2002).

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

Identificar a esgrima como conteúdo para saber escolar.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Identificar através da literatura aspectos históricos e culturais da esgrima.
- Sintetizar através da literatura fundamentos básicos e regras da esgrima (esporte).
- Verificar através da literatura a aplicabilidade da esgrima no ensino da educação física escolar.

1.2 Justificativa

Sabe-se que os cinco grandes eixos da Educação Física – Dança, Esportes, Lutas, Jogos e Brincadeiras – proporcionam, paralelamente, conhecimentos a respeito de manifestações culturais dos próprios alunos em todas as suas dimensões sócio-afetivas, cognitivas e motoras. No entanto, observa-se que alguns destes eixos, mesmo fazendo parte de um documento maior do Estado, são pouco ou quase nunca trabalhados.

Alguns argumentos como a associação às questões de violência, falta de material e espaço adequado, contribuem para dificultar a utilização das lutas como conteúdos na educação física escolar. No período do estágio curricular obrigatório do curso de Educação Física (Licenciatura), esta ausência foi amplamente notada, sendo as aulas aplicadas frequentemente com esportes, jogos e brincadeiras. Desta maneira, torna-se extremamente importante a construção de um referencial teórico para fundamentar a utilização da esgrima nas aulas de educação física.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 Escola

A escola é referenciada como o lugar no qual se aprende e ensina determinados tipos de saberes e conhecimentos, como aprender a escrever, a ler, a calcular, a interpretar sua história, ter acesso aos conhecimentos científicos e tecnológicos construídos pela humanidade, acompanhando e compreendendo os avanços. Esse conhecimento é organizado em áreas, ou componentes curriculares, possuindo cada um deles suas características, especificidade e objetivos próprios (Saviani, 2000).

Partindo do princípio que nos coloca Saviani, verificamos a importância e grande participação da escola na formação, não apenas educacional, mas também moral e cívica dos seres humanos. Sendo assim, é preciso ir um pouco mais além, expandir a idéia de vivência escolar, pois esta não pode ficar restrita a alfabetização.

Como bem nos apresenta Neira & Nunes (2009), a função da escola torna-a mais complexa e totalizante, pois a escolarização incorpora demandas recentes que outrora foram desempenhadas pela família, igreja e as diversas associações que dividiam a responsabilidade educativa. Atualmente, ao menos nos centros urbanos, seus frequentadores passam por uma jornada de maior permanência nos espaços escolares, o que faz aumentar o compromisso da escola com a formação dos educados.

A escola torna-se importante espaço para preparação dos alunos a fim de desenvolverem uma participação ativa, sendo transformados e transformando a sociedade em que vivem, respeitando a preservação das culturas e dos conhecimentos gerais que são produzidos ao longo da história, para serem transmitidos de uma geração para outra, possibilitando a continuidade dessas determinadas culturas.

Para Correia (2009) a “sistematização do conhecimento na escola representa um processo complexo”, resultado de transformações de um conjunto de saberes disseminados da sociedade, resultando numa cultura particular a partir de saberes escolares, sendo mediada por diferentes agentes para o atendimento de

princípios e conteúdos filosóficos, políticos e culturais. Um diagnóstico da realidade onde atuam os principais agentes e atores do contexto educacional torna-se essencial para a sistematização de saberes escolares.

Neste contexto, pretende-se destacar a prática da educação física na escola. Quando bem direcionada e trabalhada, ela torna-se grande aliada no processo educacional, possibilitando desenvolvimento racional e motor dos alunos, aumentando a participação coletiva e a vivência entre alunos e professores.

A educação física deve estar voltada para a construção da cidadania dos sujeitos, formando indivíduos críticos e participativos na sociedade, diferentemente da educação física que no passado possuía deferentes propostas, “para fins de higiene e biológicos, para fins militares e para preparar fisicamente a população, para fins industriais melhorando a mão de obra e para fins de seleção de talentos esportivos (Darido, 2001).

2.2 Lutas: primeiras aparições

A necessidade de defesa e, conseqüentemente de lutar surge em tempos muito remotos, quase que concomitantemente ao surgimento do homem. Sendo assim, torna-se extremamente delicado tentar marcar um momento exato para seu surgimento. Isto é muito bem colocado por Breda (2010):

Precisar o surgimento das lutas não é possível, uma vez que não se trata de uma ação isolada de um homem ou grupo que a propôs, mas, sim, de uma construção sociocultural que a foi modificando e dando novos significados ao longo do tempo [...] as lutas foram aparecendo em outras manifestações sociais; como por exemplo, citamos a utilização das lutas em rituais (especial entre os indígenas), na preparação de exércitos para guerras (no Oriente e na Grécia Antiga), como um jogo, como um exercício físico (na Europa) e como forma de defesa-dissimulação (a capoeira, no Brasil).

Utilizar os movimentos, acompanhados ou não de armas, de acordo com a necessidade, não era apenas uma questão de treino, mas sim de instinto, conforme é apresentado por Lançanova (2007):

As lutas fazem parte da cultura corporal do movimento humano. Sempre fizeram parte do homem. Dentro de toda ação de defesa, contra uma fera ou um inimigo, ou de ataque, como a caça ou o combate na guerra, usando o corpo ou armas, está presente a luta, de forma organizada como as

modalidades conhecidas, ou instintiva, emanada da necessidade do ser humano em proteger o seu próprio corpo.

No Oriente as lutas eram valorizadas e difundidas, pois estavam ligadas as atividades cotidianas das pessoas como escrita, a culinária, a jardinagem tecendo o modo de vida. Ao longo dos anos os variados tipos de lutas na China sofreram modificações. Um momento importante na história das lutas se deu com a abertura das portas comerciais para os países ocidentais, fato este ocorrido no final do Século XIX, no Japão (Breda, 2010).

Nos dias de hoje é possível ver a presença das lutas em vários ambientes. Nos enredos de filmes, séries e desenhos animados é utilizado com frequência; vários jogos de videogames as têm em seu tema principal; nas academias são desenvolvidas diversas modalidades com ou sem instrumento e nas olimpíadas e paraolimpíadas são marcantes (LANÇANOVA, 2007).

2.3 As lutas no contexto escolar

Como mencionado anteriormente, não é possível marcar exatamente o surgimento das lutas, uma vez que elas aconteciam de acordo com as necessidades de defesa ou ataque de um homem ou de grupos humanos, em diversos momentos da história. Com o decorrer dos tempos verificou-se que houveram evolução e adaptação para as modalidades hoje difundidas e, mais especificamente neste estudo, sua presença na didática escolar.

Neste sentido, argumenta Breda (2010): “De acordo com Pucineli (2004), a luta tratada na Educação Física deve ser a ‘luta corporal’, já que existiriam outros significados para a palavra luta que não envolveria o corpo. Sendo assim, o autor define luta corporal da seguinte maneira:”

é uma relação de oposição geralmente entre duas pessoas, na qual realiza-se uma ação (toque ou agarre) com objetivo de dominar a outra, dentro de regras específicas. Duas condições são essenciais na definição: o alvo da ação é a própria pessoa com quem se luta e a possibilidade de finalização do ataque é mútua, a qualquer momento, inclusive pode ser simultânea (apud Pucineli, 2004, p. 35).

Para Lançanova (2007), “ao vivenciar as práticas corporais como fenômeno cultural, é possível contribuir para formar homens capazes de serem

sujeitos na construção de uma sociedade”. Desta forma, encontramos na educação física um facilitador para o conhecimento e aprendizagem das manifestações que compõem a cultura corporal, através da prática dos esportes, das lutas e das danças. Além disso ela desenvolve também os três níveis de conhecimento: sócio-afetivo, cognitivo e motor.

Ainda nesta linha de raciocínio tem-se a seguinte definição dos Parâmetros Curriculares Nacionais:

As lutas são disputas em que o(s) oponente(s) deve(m) ser subjugado(s), mediante 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 exemplo de lutas desde as brincadeiras de cabo-de-guerra e braço-de-ferro até as práticas mais complexas da capoeira, do judô e do caratê.

Para Darido (2005), a utilização da luta no âmbito escolar encontra resistência, “levantados geralmente os argumentos de que há falta de espaço, falta de roupa adequada e, sobretudo, pela associação às questões de violência”. Mesmo diante de toda a resistência a importância e os benefícios adquiridos com a prática de lutas são apresentados a seguir:

Independente da modalidade de luta, algumas características são comuns aos praticantes, como, por exemplo, o envolvimento com a disciplina e o respeito pelo adversário. [...] Além disso, outras características, como o desenvolvimento de habilidades motoras e capacidades físicas, como agilidade, flexibilidade e força também são importantes. Outras possibilidades de trabalho corporal podem ser atingidas com a prática das atividades de luta, como: o trabalho de respiração e concentração, a percepção e a utilização mais detalhada de “outros sentidos”, como audição e o tato, e o trabalho postural, dentre outros.

2.4 Esgrima

2.4.1 Histórico e evolução

Entende-se por esgrima o combate em que são utilizadas armas brancas para atacar e defender-se. Inicialmente, era utilizado para caça e sobrevivência. Entretanto, com a evolução das armas e da humanidade, passou a se tornar arma de combate, sendo abolida somente com o surgimento das armas de

fogo. Atualmente, existe apenas a esgrima esportiva, sendo esta dividida em três diferentes tipos de armas, a saber: espada, florete e sabre, representando os antigos armamentos utilizados em combate e treino (CBE, 2010)

Considera-se a Esgrima uma luta ocidental com instrumento mediador. Segundo Ribeiro & Campos (2007), este esporte é dividido em quatro períodos:

Da pré-história ao século XVI, com registros no Egito, Grécia e Roma, quando se apresentou um esgrima de impacto e armaduras para proteção corporal. Do século XVI até a metade do século XVIII, quando ocorreram mudanças nas armas, desenvolvendo-se na Espanha uma melhor técnica de forja do metal, criando-se espadas mais afiadas e leves. No final do século XVIII, a esgrima se torna mais competitiva e são criados as três armas que os dias atuais são utilizados em torneios: a espada, o sabre e o florete. O ponto era determinado pelo ferimento do oponente. E por último, o século XIX, quando houve mudanças no equipamento de defesa e os pontos agora já determinados por árbitros. [...] Em 1936, diga-se de passagem, nos Jogos Olímpicos de Berlim, surgiu o primeiro aparelho elétrico de esgrima para detectar o ponto, eliminando a votação dos juizes.

Seguindo o estudo do processo de evolução da esgrima o Manual dos Jogos Olímpicos nos apresenta que:

Na arena, um show de esgrima rudimentar: gladiadores romanos usam as espadas para dilacerar o outro e divertir a platéia. E quem não mata morre. O clima de guerra e de folian também prevaleceu entr hunos, gregos e egípcios – e estes até retratam uma disputa, com torcida e tudo, num relevo de 1190 a.C. Com mais dor do que arte, a espada atravessa a Idade Média: as mortes coletivas nas guerras e solitárias nos duelos suplantam sua aparência heróica. Nas cruzadas, os cristão valem-se da têmpera, novidade moura – suas armas são resistentes e pontiagudas.

A pólvora detona a função marcial da espada. As cortes a adoram e abominam: sua lâmina, fina e elegante nas mãos de espadachins vassalos, é bruta e impiedosa quando a cabeça do rei está na bandeja. Mas, quando o rei francês Henrique 2º morre num duelo diante da corte, em 1599, o papa poíbe as justas.

Na Itália, floresce o florete. Em 1660, Alexandre Sinesio publica regras de esgrima. Impõe o uso de luvas e máscara (com olhos descobertos) e a divide em espada, sabre e florete. Aparecem escolas e os equipamentos evoluem até a máscara protetora de olhos, no século 18. Em Atenas-1896, os esgrimistas estão nos Jogos – mulheres só em Paris-24. O esporte figura no restrito rol dos disputados em todas as Olimpíadas. No Brasil, esgrima-se desde 1907, quando militares franceses fundam uma sala de armas em São Paulo. Mas o nosso melhor resultado é uma medalha de ouro no Pan de Winnimpeg-67, com Arthur Cramer, hoje árbitro olímpico (ISTOÉ, 2000).

2.4.2 Fundamentos básicos e vestimenta

O Manual dos Jogos Olímpicos Sydney 2000, apresenta algumas noções básicas dos fundamentos e vestimentas utilizados nas competições oficiais de esgrima (ISTO É, 2000).

a) A pista (local dos combates): a pista de esgrima possui de 1,5 m a 2 m de largura e 14 m de extensão. Há uma linha que divide a pista em dois lados iguais. No fundo de cada lado há uma área (de 1,5 m a 2 m) em que o esgrimista atacado não pode entrar.

b) Placar eletrônico: um fio, ligado à lâmina da arma, entra pela manga da roupa do esgrimista e, às costas dele, conecta-se a outro fio ligado ao registro eletrônico – uma carretilha permite que o fio vá e volte quando o lutador avança ou recua. Se a lâmina toca o colete metálico do rival, uma luz se acende: verde é ponto do esgrimista de vermelho; vermelha, ponto do esgrimista de verde; luz branca, ataque ilegal; uma luz colorida e uma branca significam que um ataque ilegal precedeu um ataque legal. Nenhum ponto.

c) Os golpes: Balestra – salto curto em direção ao adversário; Estocada – golpe com a ponta da arma; Flecha – corrida curta e rápida sobre o adversário; Reprise – golpe à frente depois de o lutador estender a perna dianteira; Resposta – ofensiva após um bloqueio de ataque adversário.

d) As armas: o Florete é flexível e não pesa mais de meio quilo. Sua lâmina piramidal de seção quadrangular tem quatro faces, mede 90 cm e é de aço. É uma arma bastante leve e pequena, por isso é uma das mais populares entre os esgrimistas, tornando-a bastante indicada para aprendizes; A Espada mede até 110 cm (só a lâmina, 90 cm) e pesa 770g, devido ao copo (protetor de mão) maior e semi-esférico. A lâmina tem três faces. É uma arma bastante dura e que pode atingir todo o corpo do adversário. Por isso, o esgrimista deve se posicionar mais verticalmente, o que faz da espada um instrumento mais apropriado às pessoas mais altas; O Sabre pesa 500g, mas é 2 cm mais curto que o florete. A lâmina é de

aço, flexível. O copo tem uma alça que protege a mão do lutador. É a mais flexível das três armas, por isso exige uma luta muito ágil. A preparação física do atleta com o sabre deve ser bastante intensa, uma vez que o duelo com o sabre exige muita rapidez. O toque no adversário, com esse instrumento, pode ser feito com a ponta ou com o corte.

e) A armadura: Máscara – de aço, protege a cabeça como um elmo e cobre o rosto com uma rede de malha de 2 mm; Luva – de couro, reveste a mão e o antebraço; Colete – de cânhamo ou náilon, usado sob a jaqueta. Defende o tórax. As roupas utilizadas para a prática são brancas, no caso das mulheres, há um colete protetor especial para os seios.



Fig. 1 – Equipamento para um competidor de florete/sabre
(Fonte: HowStuffWorks, 2011)

2.4.3 Esporte Olímpico

Desde os primeiros jogos olímpicos da era moderna (1896) que a esgrima faz parte das modalidades olímpicas, sendo uma das quatro modalidades que fazem parte dos Jogos Olímpicos desde a primeira edição. As disputas masculinas começaram nas olimpíadas com o florete e o sabre em 1896. A espada foi introduzida nas disputas masculinas na segunda edição dos Jogos Olímpicos, em 1900.

Em 1924 as mulheres começaram a participar dos jogos olímpicos, mas somente na modalidade de florete individual, e até 1992 as mulheres continuaram a jogar somente nessa modalidade. A partir de 1996 elas começaram a competir nas olimpíadas também modalidade da espada. E a partir de 2004 elas começaram a competir nos jogos olímpicos com o sabre (Editores Associados, 2008).

Cada categoria apresenta uma particularidade na maneira da pontuação. Sendo assim na espada, o atleta marca ponto se encostar a ponta da arma em qualquer parte do corpo do adversário, dos pés à cabeça. No florete, o ponto só é válido em toques no troco do oponente. No sabre, qualquer contato acima do tronco é validado.

Na disputa individual, sairá vitorioso o atleta que ao final de três tempos de três minutos cada, obtiver o maior número de pontos ou atingir 15 primeiro. Em caso de empate, é disputada uma prorrogação de um minuto e o esgrimista que fizer o primeiro ponto ganha. Na disputa por equipes, cada país é representado por três atletas. Quando um esgrimista chega aos cinco pontos, outros dois entram e continuam a luta. O placar é mantido e a equipe que fizer 45 pontos primeiro vence.

Caso cometa uma falta, o atleta recebe um cartão amarelo e se reincidir, recebe o vermelho, que dá um ponto ao adversário. Em caso de uma falta mais grave, o esgrimista toma o cartão preto, que significa sua exclusão da prova (Howstuffworks, 2008).

Na olimpíada de Pequim 2008, a esgrima distribuiu dez medalhas de ouro. Na categoria espada, foram disputadas provas individuais e por equipes para

os homens e individual para as mulheres. No florete, foram disputadas provas individuais para os homens e para as mulheres, além da prova por equipe. No sabre, ocorreram as provas individuais e por equipes para homens e mulheres.

O Brasil nunca teve muita tradição na esgrima, portanto a classificação para uma olimpíada já é um grande feito. Atualmente, Renzo Agresta é o grande destaque. O brasileiro de 24 anos mora em Roma, onde treinou intensamente para Pequim. Outro brasileiro que se destaca é João Souza, 23º colocado no florete em Pequim. O melhor resultado da modalidade para o Brasil foi à medalha de ouro obtida por Arthur Cramer, atual presidente da Confederação Brasileira de Esgrima, nos Jogos Pan-Americanos de Winnipeg-1967 (Howstuffworks, 2008).



Fig. 2 - XXIX Jogos Olímpicos de Pequim 2008 – Competição de Esgrima
(Fonte: COB, 2011)

2.4.4 Paraolimpíadas

Algumas particularidades da prática da esgrima paraolímpica desde sua inserção nas paraolimpíadas, curiosidades da prática e regras básicas de disputa, é apresentado a seguir pelo Comitê Paraolímpico Brasileiro (CPB).

Ludwig Guttman, em 1953, introduziu a esgrima para pessoas em cadeira de rodas. Em nível paraolímpico, a modalidade é uma das mais tradicionais. Homens e mulheres duelam desde a primeira Paraolimpíada em Roma (1960).

Desde então as regras têm se desenvolvido de acordo com os avanços em técnicas de fixação das cadeiras no chão.

A esgrima requer dos atletas capacidade de adaptação, criatividade, velocidade, reflexos apurados, astúcia e paciência. Somente competem pessoas com deficiência locomotora. O Comitê Executivo de Esgrima do Comitê Paraolímpico Internacional administra a modalidade, que segue as regras da Federação Internacional de Esgrima (FIE).

As pistas de competição têm 4m de comprimento por 1,5m de largura. A diferença para a esgrima olímpica é que os atletas têm suas cadeiras fixadas no solo. Caso um dos esgrimistas se mexa, o combate é interrompido. Os equipamentos obrigatórios da modalidade são: máscara, jaqueta e luvas protetoras. Nos duelos de florete, a arma mais leve, há uma proteção para as rodas da cadeira.

Nas disputas de espada, uma cobertura metálica é utilizada para proteger as pernas e as rodas da cadeira. As competições se dividem em categorias de acordo com a arma: florete, espada e sabre.

Nos combates de florete, os pontos só podem ser computados se a ponta da arma tocar o tronco do oponente. Também na espada, o que vale é tocar o adversário com a ponta da arma em qualquer parte acima dos quadris, mesma área de pontuação adotada nos duelos de sabre. Com este tipo de arma o esgrimista pode atingir seu rival tanto com a ponta quanto com a lâmina do sabre.

Uma das peculiaridades da esgrima em cadeira de rodas é a forma na qual são computados os pontos. As vestimentas dos atletas têm sensores que indicam quando o atleta foi tocado. Tanto o público quanto os esgrimistas e juízes podem acompanhar o placar do duelo. Quando o toque da arma resulta em ponto, uma das luzes – vermelha ou verde – que representa os atletas se acende. Quando ocorre um toque não válido, é acesa uma luz branca.

Na primeira rodada dos torneios individuais os confrontos duram no máximo quatro minutos. O vencedor é quem marca cinco pontos até o fim do combate. As etapas seguintes têm três tempos de três minutos cada, com intervalos de um minuto. Ganha o esgrimista que fizer 15 pontos ou o que tiver a maior pontuação ao final do combate. Caso haja empate, há prorrogações de um minuto até que um dos atletas atinja o outro, numa espécie de “morte-súbita”.

Quando as disputas são por equipe, vence o time que marcar 45 pontos ao final dos combates. As equipes devem ter três competidores, sendo

obrigatória a presença de um atleta da classe B. Em caso de igualdade no placar, valem os mesmos critérios de desempate dos duelos individuais para se apontar um vencedor.

No Brasil, a modalidade é organizada pelo Comitê Paraolímpico Brasileiro através da Coordenação de Esgrima, atualmente ocupada pelo Prof. Valber Lázaro Nazareth.



Fig. 3 – Competição – Esgrima em Cadeira de Rodas
(Fonte: CPB, 2010)

2.4.5 Sistematização da Esgrima para efeito de ensino-aprendizagem no contexto escolar

Diante do papel que a escola tem de socializar o saber sistematizado, e o objetivo de formar o aluno de maneira reflexiva e participativa, perpetuando conhecimento que são importantes para a sociedade, pode-se destacar que na escola os conteúdos, extraídos do contexto sócio-cultural, tem um papel significativo e fundamental de preservar as culturas e conhecimentos gerais que são

produzidos no decorrer do seu desenvolvimento histórico. Essas culturas podem ser entendidas como um conjunto de diversos aspectos como: culturas corporais, crenças, valores, comportamentos, costumes, que identificam uma sociedade, na qual a Esgrima está sendo tratada como tal.

Neste sentido apresenta-se a proposta de sistematização desta forma de cultura, no qual o movimento humano está presente, para ser ensinado na escola. Deixando em aberto o tempo pedagógico necessário deste ensino e sua locação na educação básica, cabendo ao professor a decisão do momento oportuno de sua utilização.

1 – A Esgrima e sua história

- País de origem
- Principais precursores
- Períodos de desenvolvimento

2 – A Esgrima e sua filosofia

- A Esgrima como luta
- Objetivos e finalidades de sua prática

3 – A Esgrima e sua prática

- Os tipos de espadas
- A vestimenta
- O deslocamento
- Os golpes

4 – A Esgrima em situação de competição

- Principais organizadores
- Forma de competição
- Categorias e modalidades dos competidores
- Pontuação

Dentro dessas possibilidades de sistematização da esgrima no ambiente escolar, apresento o exemplo bem sucedido da professora Rossi (2008),

na utilização da Esgrima como tema central da aula de educação física, a mesma utilizou o tema nas aulas teóricas e práticas.

A estratégia inicial para o processo de reflexão e discussão foi a projeção do filme: A lenda do Zorro, apresentando o tema central, que é a história de um herói vingador que se utiliza de uma espada em várias situações de lutas no decorrer da história, destaque para as cenas onde pessoas com idades e sexos diferentes aparecem utilizando espadas.

O próximo passo seria levar os alunos a buscarem conhecer a história da esgrima, seu aspecto cultural, identificar sua origem e em quais sociedades ela é praticada fazendo relações com outros elementos culturais, passo esse alcançado através da leitura de uma síntese da história da esgrima contida no texto “História da Esgrima, elaborado a partir da coleta de dados juntos aos sítios oficiais da Confederação Brasileira e das Federações de Esgrima.

A professora optou na sequência pela construção das regras que iriam organizar a prática da esgrima, levando em consideração os conhecimentos que os estudantes aprenderam com as reflexões do filme e do texto, proporcionando assim atingir os objetivos dessa etapa do processo: propiciar aos estudantes uma vivência dos movimentos da esgrima, através do manuseio de materiais alternativos, identificando seus movimentos para poder adaptá-los à realidade da turma e de suas aulas de educação física. Foi disponibilizado tempo livre para os alunos manusearem todos os materiais pré-selecionados: bastões, pincéis, bambu, bexigas em forma de espadas.

A prática com os materiais alternativos possibilitou aos estudantes criarem brincadeiras, discutirem a utilização da esgrima na escola, além de incentivar a criação de regras a partir das atividades propostas para aplicação nas aulas. Algumas regras ganharam destaque, entre elas: quem acertar o oponente primeiro ganha; quem fugir do combate imediatamente será desclassificado, e separação entre meninos e meninas quando em competição. Para refletirem sobre as regras criadas, apresentou as regras oficiais da modalidade.

Com a utilização de slides foram apresentados competições de esgrima, seus equipamentos, a pista e seus movimentos, golpes, ataque, defesa, curiosidades e regras oficiais. Os alunos ainda tiveram a oportunidade de ter contato com duas armas oficiais de competição: um sabre e um florete, faltando somente a espada para completar a vivência.

Assim com a participação do coletivo foi possível organizar uma competição, ampliando, aprofundando e consolidando os conhecimentos adquiridos nas aulas. Todos se responsabilizaram pela organização do evento, desde a confecção das chaves, sorteio, preparação dos equipamentos, até a arbitragem, enfim, toda estrutura necessária para realização de uma competição.

Num próximo momento os estudantes manifestaram sua criatividade na elaboração dos equipamentos necessários para que a competição escolar pudesse acontecer, confeccionando as espadas e os coletes, com a mediação da professora da disciplina de arte. Os materiais utilizados na construção dos equipamentos foram previamente selecionados: varetas de bambu, jornal, cola, fita, sacos de lixo, garrafas pet, pincéis.

As espadas foram construídas com as varetas de bambu, enroladas e coladas com papel jornal previamente recortado em tiras, várias camadas de tiras de jornal foram coladas, e anexado um pincel nº 8 em uma ponta com fita adesiva e enrolou-se mais uma camada de jornal. Para a empunhadura, foi cortado o gargalo de uma garrafa pet e fixado com fita adesiva na outra ponta da espada. Os coletes foram confeccionados com sacos de lixo de 50 litros, que foram cortados no fundo deixando um espaço para passar a cabeça, sendo que cortes foram feitos nas laterais para passar os braços.

Antes da competição com o objetivo de vivenciar e demonstrar os movimentos básicos da esgrima procurou-se lembrar todos os movimentos básicos. Cada estudante de posse de sua espada realizou os movimentos individualmente e logo em seguida eles foram feitos em duplas.

A competição foi iniciada com o objetivo dos estudantes participarem ativamente, respeitando as regras propostas pelo grupo, cumprindo com as funções delegadas aos grupos que eram: acompanhar o cumprimento dos jogos estabelecidos nas chaves, arbitrar e manter o andamento dos jogos organizados, os jogos tiveram duas competições: masculina e feminina.

A competição contou com o interesse de todos em participar, durante as eliminatórias os estudantes demonstraram muita vontade de vencer, ponto positivo foi a motivação dos estudantes em todas as etapas da competição. Ao final, houve a premiação dos vencedores com medalhas para os três primeiros colocados, tanto no masculino como no feminino.

A professora conclui a experiência mencionando que os recursos oferecidos aos estudantes puderam ajudar significativamente na compreensão da importância de que a escola é lugar de produção de conhecimento, e que o conhecimento de senso comum que ele porta transforma-se em conhecimento reificado quando há aprendizagem e possível transformação da realidade e que os elementos constitutivos desse processo são igualmente responsáveis pelo sucesso ou fracasso do processo ensino-aprendizagem.



Fig. 4 – Adaptada à escola, a modalidade tem espadas de papel.
(Fonte: NOVA ESCOLA, 2009)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As lutas trazem consigo variadas formas de conhecimento da cultura humana que foram historicamente produzidos pela sociedade, repletas de simbologias e valores culturais. Ensinar esse conteúdo nas aulas é importante para os alunos conhecerem e aprenderem as diferentes culturas, princípios existentes em algumas modalidades.

Entende-se que a luta é uma manifestação de cultura de movimento que não pode ser negada, e seu ensino na escola não exige que o professor seja treinador ou professor de artes marciais, já que não se pretende formar um atleta/lutador, mas sim que os alunos se apreciem das lutas como manifestações da cultura de movimento. É importante que os professores tenham consciência da necessidade de estudar, confrontar e reformular seus saberes docentes para ministrar o conteúdo luta em suas aulas.

Todos os profissionais devem manter-se atualizados dentro da sua área e o educador não foge a esta regra. O professor é, acima de tudo, um eterno aluno e deve buscar novos conhecimentos e novas perspectivas que surgem o tempo todo dentro da pedagogia. Ele deve pensar além da escola em que atua e dos alunos com quem convive, para começar a olhar o trabalho de outros professores em diferentes lugares e trazer tudo o que enxerga de positivo para a sua aula.

Desta forma, conclui-se com este estudo que as aulas de Educação física podem e devem ser ministradas com o acréscimo destes conhecimentos, ainda tão pouco difundidos, acerca das lutas, ficando este trabalho à disposição, para que possa contribuir com o ensino da educação física oferecendo aos docentes e futuros professores, pontos referenciais, conhecimento básico da modalidade Esgrima, para a organização dos currículos escolares desta área.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação física / Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BREDA, M.; GALATTI, L.; SCAGLIA, A. J.; PAES, R. R. **Pedagogia do esporte aplicada às lutas**. São Paulo: Phorte, 2010.

COMITÊ Olímpico Brasileiro. **Time Brasil**. 2008. Disponível em: < <http://www.cob.org.br/esportes/esporte.asp?id=28> > Acessado em: 01.09.2011.

COMITÊ Paraolímpico Brasileiro. **Sobre o esporte – Esgrima em Cadeira de Rodas**. 2010. Disponível em: < <http://www.cpb.org.br/esportes/modalidades/sobre-o-esporte-esgrima-em-cadeira-de-rodas> > Acessado em: 10.10.2011.

CONFEDERAÇÃO Brasileira de Esgrima. **História da Esgrima**. 2011. Disponível em: < <http://www.brasilesgrima.com.br/historia.html> > Acessado em: 01.06.2011.

CORREIA, W. R. **Educação Física no Ensino Médio: Questões Impertinentes**. São Paulo: Plêiade, 2009.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Educação Física na Escola – implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

DARIDO, S. C.; JÚNIOR, O. M. de S. **Para Ensinar Educação Física: possibilidades de intervenção na escola**. Campinas, SP: Papirus, 2007.

EDITORES Associados. **História da Esgrima – Olimpíadas, Jogos e Esporte**. 2008. Disponível em: < <http://www.olimpiadas.etc.br/historia-da-esgrima.html> > Acessado em: 10.10.2011.

HOWSTUFFWORKS. **A esgrima do Brasil em Jogos Olímpicos**. 2008. Disponível em: < <http://esporte.hsw.uol.com.br/esgrima-jogos-olimpicos.htm> > Acessado em 10.10.2011.

HOWSTUFFWORKS. **Brasileiros que se destacam na esgrima**. 2008. Disponível em: < <http://esporte.hsw.uol.com.br/esgrima-jogos-olimpicos2.htm> > Acessado em 10.10.2011.

HOWSTUFFWORKS. **Regras da esgrima**. 2008. Disponível em: < <http://esporte.hsw.uol.com.br/esgrima-jogos-olimpicos3.htm> > Acessado em 10.10.2011.

ISTOÉ. **Manual dos Jogos Olímpicos – Sydney 2000**. São Paulo: Três, 2000.

JAPAN. **Profile of a Nation**. Tóquio: Kodansha, 1994.

LANÇANOVA, J. **Lutas na educação física escolar: alternativas pedagógicas**. 2007. Disponível em: < <http://lutasescolar.vilabol.uol.com.br/index.html> > Acessado em: 01.06.2011.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Atlas, 2008.

NEIRA, N. G.; NUNES, M. L. F. **Educação Física, Currículo e Cultura**. São Paulo: Phorte, 2009.

NOVA ESCOLA. **Vamos à Luta! – Educação Física**. 2009. Disponível em: < <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-fisica/fundamentos/vamos-luta-466873.shtml?page=all> > Acessado em 10.10.2011.

OLIVEIRA, S. L. de. **Tratando de metodologia científica: projetos de pesquisas, TGI, TCC, monografias, dissertações e teses**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

PARANÁ. **Secretaria de Estado da Educação. Educação Física / Vários Autores**. SEED-PR, 2006.

PARANÁ. **Secretaria de Estado da Educação. Diretrizes Curriculares da Educação Física**. SEED-PR, 2009.

RIBEIRO, J. C. C.; CAMPOS, F. K. D. **História da Esgrima, da criação à atualidade**. Revista de Educação Física 2007;137:65-69. Disponível em: < http://revistadeeducacaofisica.com.br/artigos/2007.2/137_artigo8_sys.pdf > Acessado em 01.08.2011

ROSSI, S. L. G. **“Nossa, Vamos Aprender Esgrima na Escola”**. 2009. Artigo (Programa de Desenvolvimento Educacional) – Secretaria de Estado da Educação do Paraná, Universidade Estadual de Londrina, Londrina.

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. São Paulo: Cortez/Autores Associados, 1992.

SAVIANI, N. **Saber escolar, currículo e didática: problemas da unidade conteúdo/método no processo pedagógico**. Campinas: Autores Associados, 2000.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Cortez, 1996.