



**GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
MUNICÍPIO DE SANTO ANTÔNIO DE PÁDUA
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**



Aluno (a): _____

Escola: _____

Data: ____/____/____

Ano de Escolaridade: 9º ano

Professor (a) _____

Disciplina: Educação Física

Semana 33: de 04 a 08 de outubro de 2021

Conteúdo(s) desenvolvido(s) Lutas como Manifestações Socioculturais

Motive-se! Aprenda! Assista: <https://www.youtube.com/watch?v=IKJnNf00yAM&t=34s>

Importante é perceber o quanto e como as lutas e artes marciais estão presentes em nossa sociedade atualmente, os meios e as formas pelas quais chegam até nós. Podemos passar quase despercebidos das suas manifestações, esquecendo que são parte da cultura do movimento humano, historicamente produzidas e enriquecidas com a cultura dos seus povos de origem.

Como não ser parte desse universo especial abundante de movimentos acrobáticos, culturas milenares, e tão próximos de todos nós como os movimentos rudimentares de proteção e defesa do nosso corpo, quando estamos em perigo.

Ainda hoje “educados” por filmes e desenhos animados como “Karatê Kid”, “Kill Bill”, “Jiraya”, “Power Rangers” e “Matrix”, exagerados em efeitos especiais e animações computadorizadas, mostrando uma versão superpoderosa dos personagens lutadores, apresentam uma visão “ocidentalizada” das artes marciais que as resumem ao domínio dos movimentos físicos, quase ignorando totalmente os aspectos filosóficos dos quais as artes orientais são muito ricas.

É fato que o cinema, cada vez mais, “recheia” os seus filmes com movimentos de luta, principalmente inspirados nas artes marciais orientais como o “Kung Fu” ou o “Muai Thay”. Ao assistir um filme no cinema ou na televisão, não questionamos mais a modalidade que estamos presenciando, ou se o que é mostrado representa a concepção correta das artes marciais.

Através da televisão as crianças podem ver muitos desenhos que mostram muitas lutas entre os personagens, usando várias das artes marciais conhecidas. Em desenhos animados, como “Yuyu Hakusho” ou “Meninas Superpoderosas”, a influência pode ser ainda mais forte nos “telespectadores mirins” devido à auto identificação com personagens crianças, que, não fugindo a regra, são sempre dotados de habilidades de luta e muitos superpoderes e despertam nas crianças a vontade de, quando crescerem, terem a mesma capacidade e características destes astros do mundo da ficção.

As muitas formas como as informações são transmitidas até nos definem o processamento da nossa percepção e podem influenciar na formação dos nossos conceitos, na nossa compreensão sobre as lutas de uma forma geral. Não é sem motivo que um indivíduo se refere ao Kung Fu como uma arte marcial superior às outras. Fomos educados com muitos filmes de Bruce Lee (“A Fúria do Dragão”, “Conexão Chinesa” e outros), onde este se apresentava derrotando multidões de oponentes, saindo sempre quase ileso. Pessoas sem conhecimento um pouco mais aprofundado, ou prático, de uma arte marcial, precipitam-se ao dizer que “tal arte marcial é melhor para autodefesa”, “tal arte marcial é imbatível na luta usando golpes com os pés”, ou com os cotovelos, punhos, etc.

Uma matéria sobre lutas e artes marciais em um programa de esportes, ou mesmo a cobertura dos Jogos Olímpicos, transmite uma ideia de esporte, para as artes marciais. A sugestão de significado das artes marciais, e também o estímulo gerado no telespectador, neste caso, é o de ser uma prática desportiva.

Um jogo de videogame permite que a criança e também o adulto realizem virtualmente todas as façanhas que ele vê nos filmes e desenhos animados. A vitória em um jogo é fácil e rápida. Dependendo de muito pouco esforço do jogador. Não há necessidade de treinamentos prolongados em academias de artes marciais.

Os jogos de interpretação de personagens: “Role Playing Games” (RPG), possibilitam aos jogadores criar um personagem tão interessante quanto lhe for, ou ainda, à sua imagem no aspecto da personalidade e com características melhoradas, no aspecto físico, mental, e possuidores de superpoderes. Estes jogos são muito populares entre crianças e “jovens adultos”. Permitem aos jogadores criar um personagem completo (com

características físicas, mentais, habilidades de luta, etc.) e inseri-los em um cenário ou narrativa, onde devem interpretar seus personagens. Geralmente os personagens devem lutar contra inimigos, monstros, etc.

Dessas formas, as lutas e as artes marciais participam do nosso cotidiano. Essas e outras fontes acabam respondendo por muito do conhecimento que construímos, repercutindo em uma visão reduzida, e um tanto distorcida, de todas as formas de luta.

No Brasil, não somos iniciados em uma arte marcial específica, como ocorre na China, ou na Coreia do Sul, por exemplo, onde, respectivamente, o Kung Fu e o Taekwondo fazem parte do currículo escolar. Trata-se de uma questão cultural do nosso país. A Capoeira, tão popular e presente na nossa história, poderia ser elevada à condição de “arte marcial nacional”, como é o Kung Fu na China.

Atividade 1

Pesquise a diferença entre lutas e artes marciais.

Atividade 2

Você acha as lutas violentas ou educativas para crianças? Por quê?