

Apontamentos pedagógicos sobre as artes marciais a partir da experiência com o ensino do *wushù* e da capoeira na Vila Educacional de Meninas em Diamantina-MG

Gilbert de Oliveira Santos¹

¹Professor de artes marciais e técnicas corporais terapêuticas na Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri. E-mail: gilbert.santos@ufvjm.edu.br.

Agradecimento especial para Analiz Pergolizzi Gonçalves de Bragança, Domenica Azevedo de Sousa, Espedito Lopes Camargo, João Paulo Ribeiro, José Rafael Madureira e a toda equipe de trabalho da VEM, pelo acolhimento e recepção da proposta.

RESUMO

O propósito deste relato de experiência é apresentar alguns apontamentos pedagógicos e a organização das aulas de *wushù* e capoeira desenvolvidas no projeto de extensão intitulado “Técnicas corporais marciais na VEM (Vila Educacional de Meninas em Diamantina-MG).” Aproveitando-se da potência lúdica do *wushù* e da capoeira, foi desenvolvido um programa de ensino que tinha como premissa o equilíbrio entre as técnicas específicas e à expressividade criativa, possibilitando o aprimoramento dos movimentos corporais e também a busca de um estilo próprio na experimentação do gesto marcial.

Palavras-chave: Artes marciais; Ensino de artes marciais; *Wushù*; Capoeira.

Pedagogical notes on the martial arts from experience with the teaching of *wushù* and capoeira in Educational Village Girls in Diamantina-MG

ABSTRACT

The purpose of this report is to present some pedagogical notes and the organization of *wushù* and capoeira classes developed in the extension project entitled martial body techniques in VEM (Educational Village Girls in Diamantina-MG). Taking advantage of ludic power of the *wushù* and capoeira, we developed a teaching program that was premised on the balance between the specific technical and creative expression, allowing the repetition of the technique and also the search for a self-style in the trial of martial gesture.

Keywords: Martial arts; Martial arts teaching; *Wushù*; Capoeira.

INTRODUÇÃO

Com o objetivo de desenvolver princípios pedagógicos para o ensino de artes marciais para crianças, deu-se início, em setembro de 2012, o projeto de extensão² intitulado: “Técnicas corporais marciais na Vila Educacional de Meninas (VEM) em Diamantina-MG,” uma instituição vinculada à sociedade protetora da infância, fundada em 1993, que atende em média 80 meninas, entre crianças e adolescentes em condição socioeconômica desfavorável. O projeto teve como propósito desenvolver um programa de ensino de técnicas corporais marciais de modo a contribuir para a formação integral das meninas da VEM e ampliar os seus conhecimentos sobre as artes marciais.

Utilizou-se como técnicas de referência a capoeira e o *wushù*³, pois ambas as técnicas apresentam aspectos lúdicos e artísticos que possibilitam lidar com o desafio da marcialidade de maneira instigante e desafiante. Na capoeira e no *wushù*, é possível transitar com bastante fluidez entre o jogo, teatro, luta e dança, dando oportunidade à transfiguração da agressividade em algo belo, que pode ser experimentado ludicamente (SANTOS, 2014).

Apresentaremos aqui um conjunto de apontamentos pedagógicos cuja intenção é contribuir para a organização metodológica do ensino de artes marciais para crianças e promover o debate sobre o tema.

Apontamentos sobre o ensino de artes marciais na infância

De acordo com Gomes (2008), o ensino das artes marciais na infância carece de um tratamento pedagógico que se esmere na complexidade do conhecimento e que fuja da ênfase nos aspectos técnicos de modalidades específicas ao mesmo tempo em que possibilite aos alunos conhecer e vivenciar o universo de possibilidades que as artes marciais trazem no seu bojo. Normalmente as artes marciais são apresentadas em seus formatos preestabelecidos e o processo de aprendizagem é centrado na padronização de estilos e técnicas. Nesse modelo de ensino, aprender arte marcial é aprender um conjunto fechado de técnicas codificadas de ataque e defesa, em que as aulas são em formato de repetição exaustiva e os alunos copiam e reproduzem o/a professor/a (BREDA et al., 2010).

Assim, a relação entre as artes marciais e a possibilidade da descoberta das potencialidades expressivas e lúdicas do corpo não costuma ser a meta de grande parte dos projetos e trabalhos desenvolvidos com estas técnicas. No ensino das artes marciais, mesmo se tratando de um público infantil, ainda prevalece uma persistência na preparação militar do guerreiro, que muitas vezes se camufla em forma de disciplina do ímpeto e desejo criativo das crianças.

Ensinar um estilo, suas técnicas e formas previamente definidas de maneira mecânica e com base unicamente na repetição, sem possibilitar o processo criativo ou a possibilidade de perceber os significados essenciais do gesto marcial é limitar o desenvolvimento da aprendizagem, pois como diz Feldenkrais (1988), a melhor aprendizagem é aquela que possibilita novas e diferentes formas de fazer.

²Esse projeto foi desenvolvido com o apoio da Pró-Reitoria de Extensão e Cultura da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri através dos Programas Institucionais de Bolsas de Extensão PIBEX 2013 e 2014.

³*Wushù* pode ser traduzido como artes guerreiras chinesas (LEE, 1997). O ideograma *wu* é o que melhor resume na concepção chinesa tudo que se liga a arte de ataque e defesa. É constituído de dois signos: *zhi* e *ge*. *Ge* é arma e pictograficamente assemelha-se a um tipo de lança, sendo reconhecida como uma arma de ataque muito poderosa. O signo *zhi* pode significar parar, pés, caminhar, marchar ou agir, dando a ideia de ações de luta e guerra ou mesmo parar a guerra. Pictograficamente, *zhi* evolui de um retângulo que simbolizava um castelo e dos signos de pés que representam,

Por isso, preocupa-nos o processo de ensino de técnicas específicas de arte marcial que, durante as experiências, podem não deixar espaço para um aprendizado amplo e prazeroso, centrando-se apenas em um aprendizado pautado em ações mecânicas e meramente reprodutivistas, pois repetições de exercícios são atos e gestos que facilmente se tornam mecânicos, restringindo as possibilidades de agir (FELDENKRAIS, 1988). Limitar o ensino das artes marciais a formas de antemão pré-definidas e golpes estereotipados é restringir significativamente a expressividade da criança e o seu desejo de brincar.

Assim, é preciso permitir às crianças um aprendizado que vá além das sequências preestabelecidas ou dos gestos específicos, dando-lhes a possibilidade de se divertirem e criarem com a arte marcial. Neste caso, impõe-se a necessidade de entrar em harmonia consigo e com o outro como possibilidade de realização de uma simulação ou jogo marcial, o que leva ao conhecimento da existência de um padrão de experimentação corporal no nível individual e coletivo em que prevalece o princípio de brincar e experimentar as possibilidades marciais do corpo do que unicamente simular como seria um combate real contra um oponente ou de buscar exclusivamente a eficiência marcial do gesto.

Rufino e Darido (2012) apontam a necessidade do ensino das artes marciais pautaram-se por procedimentos pedagógicos que englobem métodos parciais e globais, utilizando jogos e também a repetição de técnicas, atentando-se para o planejamento e reorganização periódica dos processos de ensino. Assim, as artes marciais devem estar envoltas em abordagens pedagógicas focadas em quem aprende e não apenas no gesto técnico isolado da pessoa que o realiza, permitindo aos sujeitos refletir sobre suas ações, ressignificando-as e atribuindo sentidos que contribuam para que eles atinjam a autonomia e a emancipação, pois quando se compreende a concepção e os princípios que balizam a arte marcial, amplia-se a capacidade de fazer uso de seu próprio entendimento sem a direção de outro (RUFINO e DARIDO, 2012).

Certamente as crianças desejam brincar, como o fazem em todos os lugares do mundo e como fizeram sempre, pois brincar é algo inerente à criança. Dentro do desenvolvimento da criança, a atividade mais importante é o brincar, pois lhe permite dar curso à sua fantasia, a todos os impulsos que lhe vêm do corpo e da imaginação (LANZ, 2011). É brincando que a criança toma conhecimento do ambiente, das pessoas e de si próprio. Brincando, a criança reconhece suas capacidades e limites, além do desafio de lidar com o outro.

Sendo assim, o ensino dos gestos marciais deve vir acompanhado da possibilidade de criação e de experimentação através do lúdico. No caso da capoeira e do *wushù*, isso é potencializado, pois na essência de ambas as técnicas, o teatro e o jogo estão incisivamente inseridos (SANTOS, 2014). Mais do que em muitas práticas corporais combativas, no *wushù* e na capoeira é possível transitar com mais facilidade na fronteira entre o real e a fantasia, já que em ambas as técnicas, reside de maneira potente à capacidade de interpretação mimética da natureza ou dos gestos guerreiros dos animais, além da dimensão musical, que na capoeira é *sui generis*.

A potência expressiva do *wushù* e da capoeira reside, sobretudo, em sua capacidade de *mimesis*, entendida como na época da Grécia clássica, ou seja, a representação

por sua vez, caminhada ou marcha (HSUAN-AN, 2006). Combinando os dois signos, o significado de *wu* é 'marcial', 'militar'. Na língua moderna chinesa, arte é *yìshù*, sendo que *shù* significa técnica, habilidade ou modo (HSUAN-AN, 2006).

artística que busca se aproximar com respeito e precisão da beleza do mundo (GAGNEBIN, 2005). O conceito de *mimesis* está historicamente relacionado com o fazer artístico. Logo, não se trata de pensar a *mimesis* apenas ligada à reprodução mecânica do gesto ou objeto observado, mas como uma imitação criativa, que pode estar ligada tanto à representação, quanto à expressão, o que indica um fazer com expressividade criativa e originalidade (SILVA, 2008). Nesse sentido, o ato mimético não é mera reprodução, mas ação criativa: “*Mimesis* não significa simples imitação no sentido de produzir cópias. Ela se refere a uma qualidade criativa do homem que lhe permite realizar algo novo” (WULF, 2005, p. 103).

Esta aproximação artística e lúdica é favorecida tanto no *wushù* como na capoeira pela capacidade de interpretação mimética da natureza ou dos gestos guerreiros dos animais. É o que CAILLOIS (1990) em sua classificação de tipos de jogos, denomina como jogos de *mimicry*, ou seja, um jogo que pressupõe a encarnação de um personagem ilusório e a adoção de seu respectivo comportamento. O prazer é o de ser um outro ou de se fazer passar por outro, o que inevitavelmente aproxima as técnicas marciais da representação teatral e dramática: “O *mimicry* consiste na representação deliberada de uma personagem, o que facilmente se torna uma obra de arte, de cálculo e de astúcia.” (CAILLOIS, 1990, p. 99).

Assim, na própria técnica de mimetizar a água, o fogo ou um animal em contexto de combate, já se transporta o sujeito para o mundo da fantasia, característica privilegiada de aprendizado para as crianças:

A *mimesis* designa um processo de aprendizado específico do homem (e, em particular, das crianças). A aquisição de conhecimentos é favorecida pelos aspectos prazerosos do processo. Poderíamos dizer, nesse sentido, que o impulso mimético está na raiz do lúdico e do artístico (GAGNEBIN, 2005, p. 84).

No *wushù* e na capoeira, não basta apresentar apenas poder marcial, é preciso trazer ao corpo além de agressividade, elementos de ordem estética e inserir-se no universo do teatro e do jogo. Essa busca por beleza e ludicidade pode contribuir na experiência agonística do gesto, pois através do jogo e da fantasia, ritualiza-se o aspecto agressivo inerente ao gesto marcial (HUIZINGA, 2010).

Ainda que mesmo no contexto do *wushù* e da capoeira, muitas escolas e propostas de ensino objetivem mais o poder marcial do que a beleza e ludicidade do gesto, a eminente presença do elemento jogo no *wushù* e na capoeira, potencializa sua dimensão lúdica em detrimento de sua dimensão prática de preparação para o combate. Afinal, “o jogo situa-se fora da sensatez da vida prática, nada tem a ver com a necessidade ou a utilidade, com o dever ou com a verdade” (HUIZINGA, 2010, p. 177).

No *wushù*, já é muito difundido os diferentes estilos que se baseiam em animais como o tigre, o louva-a-deus, macaco, a serpente, a garça e outros. E na capoeira, muitos gestos trazem em sua configuração uma representação mimética de animais, chegando até mesmo a incorporar os nomes destes para discriminar determinados gestos, como o rabo de arraia, o voo do morcego, o macaquinho e assim por diante.

Desse modo, as características miméticas da capoeira e das artes marciais chinesas favorecem a aproximação da dimensão lúdica e artística em detrimento da potência marcial e, por isso, facilitam uma condição ampliada da aprendizagem do gesto marcial. Assim, tanto o *wushù* como a capoeira, tornam-se danças guerreiras ou práticas que transitam com bastante fluidez, entre o jogo, teatro, luta e dança (SANTOS, 2014).

Com essas considerações e considerando a transitoriedade e historicidade do ato de ensinar, iremos apresentar a organização das aulas de artes marciais desenvolvidas na VEM pelo período de dois anos em que se utilizou como premissa o equilíbrio entre as técnicas específicas e à expressividade criativa do *wushù* e da capoeira, possibilitando através do jogo marcial e da busca da beleza do gesto, o aprimoramento dos movimentos corporais e também a busca de um estilo próprio na experimentação do gesto marcial.

Organização das aulas de artes marciais

O local para o desenvolvimento do projeto foi uma das salas da própria instituição e as turmas possuíam em média 10 integrantes com faixas etárias de 06 até 09 anos e 10 até 15 anos de idade. As aulas de artes marciais eram semanais e o programa de ensino desenvolvido na Vila Educacional de Meninas foi organizado a partir dos seguintes eixos norteadores:

- *Harmonização Psicofísica*: Inicialmente, realizava-se um trabalho de organização e harmonização psicofísica com a experimentação de técnicas corporais com princípios marciais e terapêuticos que promovem uma preparação inicial e o aprimoramento de capacidades físicas tais como equilíbrio, resistência, flexibilidade e força, além de potencializar a dimensão criativa do gesto marcial. Para isso, foi tomada como base a técnica de origem chinesa conhecida como *qìgong*⁴.

O *qìgong* é um método de cultivo da saúde reconhecido e adotado dentro do sistema medicinal chinês e algumas técnicas remetem-se a mais de mil anos de história (SANTOS, 2013). A técnica compõe-se de movimentos realizados de forma contínua e lenta, combinando suavidade e firmeza, permitindo que o praticante não se machuque e que consiga mobilizar sua disposição corporal, além de trazer muitos elementos mímicos da natureza, o que contribui para o espírito lúdico durante a sua realização.

Durante as aulas na VEM, buscou-se atentar não apenas para a imitação de uma forma, mas também para a interpretação do significado que o gesto pode representar, ou seja, o significado de um pássaro em postura de ataque ou de uma árvore oscilando ao vento pode ser interpretado de diversas formas no corpo, é preciso apenas apresentar algumas possibilidades e deixar as crianças criarem as suas próprias. A interpretação de elementos da natureza foi por diversas vezes utilizado como método de incitar as crianças a desenvolverem suas capacidades miméticas.

- *Técnicas de Ataque e Defesa*: Simulação de um ataque ou defesa com alguma parte do corpo, normalmente usando os membros superiores e inferiores. Muitas técnicas marciais adotam o princípio do centro do corpo como organizador dos movimentos

⁴*Qìgong* pode ser traduzido como trabalho da energia vital. O ideograma *qì* originou-se da representação gráfica do ar com três traços simulando o seu movimento flutuante. Em chinês tradicional, o ideograma *qì* incorpora *mi* que significa arroz. Assim, o ideograma que representa o que traduzimos como energia vital é a junção de alimento e ar. No pensamento chinês há o ensinamento de como cultivar essa energia através do aprimoramento e moderação nas ações. *Qì* também é conhecido como *ki* em japonês e *prana* em sânscrito. *Gong* é composto

das extremidades, pois isso atribui mais força, potência e domínio dos movimentos. Trata-se da emissão da energia marcial, na qual a força muscular e espiritual⁵ pode ser manifestada em seu máximo pela concentração mental e direcionamento do gesto. Tomando como referência o princípio do equilíbrio do corpo e da beleza do gesto, buscou-se possibilitar a repetição e a experimentação do poder marcial e expressão da força muscular e espiritual através de diversos movimentos de ataque e defesa.

- *Sequência Marcial*: Sequência de movimentos que simula um combate, também conhecida no Brasil como forma, katas ou katis. A sequência de movimentos previamente estabelecidos visa possibilitar um entendimento mais rápido da lógica corporal marcial, entretanto, uma vez alcançado o entendimento dos princípios dos movimentos que são feitos na sequência, pode-se optar por um estudo livre desse esquema em busca de uma fluência e organicidade pessoal e manter ao mesmo tempo, os princípios estudados na sequência inicial de movimentos.

Em alguns momentos, as crianças foram estimuladas a criar sequências individuais de movimento, o que muitas vezes gerou gestos desprovidos de marcialidade, foi preciso reorganizar tais movimentos para que a dimensão agonística do gesto pudesse vir à tona.

- *Jogo Marcial*: O estudo dos gestos e princípios marciais em associação num contexto de jogo. Essa tentativa de entendimento corporal através de um jogo guerreiro promove o distanciamento do aspecto marcial e do seu sentido mais prático e utilitário de preparação para o combate em benefício da ludicidade, da harmonia e do relacionamento com o outro. Trata-se aqui muito mais da percepção de si e da própria capacidade marcial do que a antecipação ou preparação para um combate real.

A marcialidade através do jogo pode ser um espaço de criação e experimentação corporal. No jogo cria-se uma outra realidade possibilitando que os gestos marciais promovam o deleite do confronto num contexto de harmonia e equilíbrio com o outro.

Utilizou-se variações da técnica chinesa conhecida como *tuishou*⁶ e a capoeira. No *tuishou* é possível entrar em contato com a própria capacidade marcial através do contato com o outro sem a necessidade de usar golpes traumatizantes. No *tuishou* usa-se as mãos como ponto de contato físico. O princípio é desenvolver a capacidade de ceder e expandir o corpo mantendo o contato das mãos e acompanhando as transformações das situações através da sensibilidade do toque.

Já a capoeira promove o desenvolvimento de gestos marciais sem a necessidade de contato físico, pois na capoeira busca-se encaixar no espaço vazio deixado pelo outro. Em lugar de interromper o gesto, preenche-se o espaço vazio deixado pelo gesto do outro. Sendo uma prática de relação e diálogo corporal, a capoeira posterga graciosamente um golpe que seria definitivo em benefício da continuidade do jogo.

Em ambos os casos, na capoeira e no *tuishou*, a harmonia do jogo marcial só é alcançada se o praticante encontra um ritmo de movimento compatível com o ritmo de movimento do outro.

pela junção de dois ideogramas, sendo que *gong* quer dizer trabalho, artesanato ou obra realizada manualmente e dependendo do ideograma com o qual compõe ou do contexto pode ser labor, bem feito, metuculoso, habilitado, preparado. O ideograma *li* compõe juntamente para expressar ideia de efeito, situação ou ato produzido por força física ou mental (HSUAN-AN, 2006).

⁵Se para nós há dificuldade em perceber a integralidade entre espírito e matéria, essa cisão não ocorreu no pensamento e no modo de vida oriental (AN-DRAUS, 2012).

⁶Em chinês, *tui* significa empurrar e *shou* traduz-se como mãos, por isso, *tuishou* pode ser traduzido como empurrar com as mãos.

• *Massagem*: Utilizou-se da massagem e/ou automassagem como técnicas de estímulo e relaxamento corporal em momentos iniciais ou finais das aulas. Foram empregadas técnicas de deslizamento suave das mãos sobre os membros ou costas, compressão das mãos ou dedos na região do pescoço e orelhas, deslizamento com a palma das mãos no rosto, dedilhamento na cabeça e tapotagem no tronco e membros superiores e inferiores.

A massagem quando é feita de forma rápida e leve é estimulante e quando é feita de forma lenta e firme é calmante. A massagem é uma técnica terapêutica que visa o relaxamento, alongamento e estímulo das estruturas corporais, de forma a estabelecer maior mobilidade e equilíbrio psicofísico, além de proporcionar maior percepção do corpo (CONTATORE e TESSER, 2010).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta seguiu a premissa de que o processo de aprendizagem das artes marciais para crianças deve entrelaçar as técnicas específicas e à expressividade criativa. Portanto, trabalhar com as técnicas marciais específicas não significa trabalhar com repetição de movimento em si, podendo haver uma abertura durante o processo de aprendizagem, na qual as crianças possam encontrar seu estilo na experimentação e reelaborar as movimentações aprendidas. Diante disso, é importante a construção de estratégias pedagógicas para que haja espaço para uma aprendizagem criativa, uma aprendizagem que permita a busca de um estilo próprio na experimentação, que permita uma abertura no aprender o movimento.

Nesse sentido, cabe destacar que não se trata de negar ou renunciar a aprendizagem das diferentes técnicas marciais, mas sim, em como explorar o grande repertório de gestos marciais sem perder de vista a dimensão lúdica e também a exploração por parte das crianças de suas possibilidades de experimentar e criar movimentos, possibilitando que ocorra a realização de experiências significativas ou, como aponta Rufino e Darido (2012), buscar o equilíbrio entre tradição e modernidade, entre práticas inovadoras e formas culturalmente presentes, nas quais ambas se completem e não se desvalorizem ou tentem excluir as potencialidades da outra.

Também é preciso apontar que o projeto não se deteve na pesquisa a respeito da aquisição de aprendizagem gestual, ainda que fosse possível observar a ampliação e a qualificação gestual das crianças no decorrer do processo. Tal fato se deve às dificuldades de permanência e assiduidade das crianças no projeto, pois estando em sua maioria, em situação socioeconômica desfavorável, muitas delas faltavam ou mesmo deixavam de frequentar a instituição e/ou não tinham o comprometimento necessário para a realização de uma pesquisa desse porte.

Além disso, o projeto também encontrou resistências mediante as dificuldades de lidar com os desejos das crianças da VEM, afinal, é algo diferente do que elas estavam acostumadas. Também é preciso considerar que as crianças frequentavam a instituição não apenas com o único interesse na aprendizagem das artes marciais, de modo que foi preciso insistir para que elas se convencessem da importância do projeto no contexto das atividades desenvolvidas na VEM e também na formação delas.

Após dois anos de atuação insistente e perseverante, o projeto revelou-se como um espaço privilegiado de aprendizagem e formação dos acadêmicos envolvidos e do docente responsável, além de possibilitar a elaboração e apresentação de trabalhos acadêmicos. A pesquisa e a extensão universitária foram promovidas, o que é uma das funções sociais e políticas da universidade pública. Este projeto também encontrou consonâncias com as metas da instituição, como a busca pela autonomia, a elevação da autoestima e a conquista de elementos que possibilitem uma vida melhor.

Por fim, ensinar é uma arte já há muito tempo investigada e, no futuro, muitos pensadores ainda permanecerão a se debruçar sobre este fenômeno, mas algo em particular gostaria de chamar a atenção no término desse trabalho. Freire (1996) nos ensinou que a educação é um ato de amor, então, além das melhores técnicas e metodologias de ensino, é preciso trazer para o contexto de estudo, prática e reflexão das artes marciais, a amorosidade do ato de educar.

<i>Wùshù</i> (武术)	<i>wǔ</i> (武)	<i>zhǐ</i> (止)	<i>gē</i> (戈)
<i>yìshù</i> (艺术)	<i>shù</i> (术)	<i>qì</i> (气)	<i>qì</i> (氣)
<i>mǐ</i> (米)	<i>Gōng</i> (功)	<i>gōng</i> (工)	<i>lì</i> (力)
<i>tuī</i> (推)	<i>shǒu</i> (手)		

Figura 1. Ideogramas Mencionados.

REFERÊNCIAS

ANDRAUS, Mariana Baruco Machado. **Dança e arte marcial em diálogo: um estudo teórico-prático sobre o sistema de gongfu louva-a-deus e o ensino de improvisação em dança.** 2012. 289f. Tese (Doutorado em Artes da Cena) – Instituto de Artes, Unicamp, Campinas. 2012.

BREDA, Mauro Eduardo de Jesus Gonçalves; GALATTI, Larissa Rafaela; SCAGLIA, Alcides José; PAES, Roberto Rodrigues. **Pedagogia do esporte aplicada às lutas.** São Paulo: Phorte, 2010.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CONTATORE, Octávio Augusto; TESSER, Charles Dalcanale. Medicina tradicional chinesa/acupuntura. In: TESSER, Charles Dalcanale. (Org.). **Medicinas complementares: o que é necessário saber (homeopatia e medicina tradicional chinesa/acupuntura).** São Paulo: Editora UNESP, 2010.

FELDENKRAIS, Moshe. **Vida e movimento.** Tradução de Celina Cavalcanti e revisão técnica de Marcia Martins de Oliveira. São Paulo: Summus, 1988.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. Do conceito de mimesis no pensamento de Adorno e Benjamin. In: _____. **Sete aulas sobre linguagem, memória e história.** Rio de Janeiro: Imago, 2005.

GOMES, Mariana Simões Pimentel. **Procedimentos pedagógicos para o ensino das lutas: contextos e possibilidades**. 139f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física. Campinas. 2008.

HSUAN-AN, Tai. **Ideogramas e a cultura chinesa**. São Paulo: É Realizações Editora, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2010. Tradução de João Paulo Monteiro.

LANZ, Rudolf. **A pedagogia Waldorf: caminho para um ensino mais humano**. São Paulo: Antroposófica, 2011. Tradução e adaptação de Jacira Cardoso.

LEE, Maria Lucia. **Lian Gong em 18 terapias: forjando um corpo saudável**. São Paulo: Editora Pensamento, 1997.

RUFINO, Luis Gustavo Bonatto; DARIDO, Suraya Cristina. Pedagogia do esporte e das lutas: em busca de aproximações. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, p. 283-300, 2012.

SANTOS, Gilbert de Oliveira. **Uma interpretação das artes guerreiras chinesas**. 2013. 109f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Unicamp, Campinas. 2013.

_____. Aproximações técnicas entre as artes marciais chinesas e a capoeira. **Revista Digital EFDeportes.com**, Buenos Aires, ano 19, n. 198, nov. 2014.

SILVA, Eusébio Lôbo da. **O corpo na capoeira: breve panorama, estórias e história da capoeira**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2008.

WULF, Christoph. **Antropologia da educação**. Tradução de Sidney Reinaldo da Silva. Campinas, SP: Editora Alínea, 2005.

COMO CITAR ESTE ARTIGO:

SANTOS, Gilbert de Oliveira. Apontamentos pedagógicos sobre as artes marciais a partir da experiência com o ensino do *wushù* e da capoeira na Vila Educacional de Meninas em Diamantina-MG. **Extramuros**, Petrolina-PE, v. 3, n. 3, p. 111-119, 2015. Disponível em: <informar endereço da página eletrônica consultada>. Acesso em: informar a data do acesso.

Recebido em: 28 nov. 2014.

Aprovado em: 22 maio 2015.