UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
INSTITUTO DE BIOCIÊNCIAS – RIO CLARO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO HUMANO E TECNOLOGIAS

RAFAEL SOARES BUFALO

CAPOEIRA EM JOGO: POSSIBILIDADES PARA O ENSINO

Rio Claro - SP
2021

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
INSTITUTO DE BIOCIÊNCIAS – RIO CLARO

PROGRAMA DE PÓS - GRADUAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO HUMANO E TECNOLOGIAS

CAPOEIRA EM JOGO: POSSIBILIDADES PARA O ENSINO

RAFAEL SOARES BUFALO

Orientadora: Profª. Drª Fernanda Moreto Impolcetto

Dissertação de Mestrado apresentada ao Instituto de Biociências do Câmpus de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Desenvolvimento Humano e Tecnologias.

Rio Claro - SP
2021

B929c

Bufalo, Rafael Soares
Capoeira em jogo: possibilidades para o ensino / Rafael Soares Bufalo. -- Rio Claro, 2021
129 p. : tabs.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências, Rio Claro
Orientadora: Fernanda Moreto Impolcetto

1. Capoeira. 2. Metodologias de ensino. 3. TIC. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca do Instituto de Biociências, Rio Claro. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

CERTIFICADO DE APROVAÇÃO

TÍTULO DA DISSERTAÇÃO: CAPOEIRA EM JOGO: POSSIBILIDADES PARA O ENSINO

AUTOR: RAFAEL SOARES BUFALO
ORIENTADORA: FERNANDA MORETO IMPOLCETTO

Aprovado como parte das exigências para obtenção do Título de Mestre em DESENVOLVIMENTO HUMANO E TECNOLOGIAS, área: Tecnologias nas Dinâmicas Corporais pela Comissão Examinadora:

Profa. Dra. FERNANDA MORETO IMPOLCETTO (Participaçao Virtual)
Departamento de Educação Física / UNESP - Instituto de Biociências de Rio Claro - SP

Prof. Dr. OSMAR MOREIRA DE SOUZA JÚNIOR (Participaçao Virtual)
Departamento de Educação Física e Motricidade Humana / Universidade Federal de São Carlos - UFSCar

Prof. Dr. LUIZ GUSTAVO BONATTO RUFINO (Participaçao Virtual)
Educação Física / Centro Universitário de Jaguariúna - UNIFAJ

Rio Claro, 22 de janeiro de 2021

AGRADECIMENTOS

Agradeço à todas as pessoas que de certa forma me auxiliaram e fizeram parte da construção desse trabalho. Em especial aos meus pais, Hamilton e Adriana, por todo o amor e carinho oferecido ao longo dos anos e também, por sempre me proporcionarem as condições para realizar meus sonhos. À Julia, minha companheira de todas as horas, por me apoiar, me ouvir e me incentivar em todos os momentos, sendo sempre uma inspiração para seguir em frente.

Não poderia esquecer dos meus irmãos, os cabeças Santiago e Felipe, parceiros de casa, de rolê, de estudo, de capoeira e tantas outras coisas. Um agradecimento em especial também para a minha orientadora, professor Fernanda, que aceitou o desafio de estudar capoeira, acreditou no potencial do trabalho e nunca mediu esforços para me mostrar os melhores caminhos. Obrigado por todos os ensinamentos.

Aos meus amigos, que me proporcionam muitas risadas e tornam a vida mais prazerosa. Obrigado Thomás, amigo e colega de laboratório, por todas as ideias compartilhadas e pela parceria ao longo desses anos. E para finalizar, agradeço aos amigos de capoeira, mestres, professores, alunos e praticantes, por todas as experiências trocadas nas rodas, nas aulas, nas viagens e nos sambas. Certamente contribuíram para a minha identificação com a prática e realização do presente trabalho.

RESUMO

Assim como as características do jogo na roda, o processo de ensino e aprendizagem da capoeira também sofreu mudanças ao longo dos anos, e o conhecimento que antigamente era passado por meio da oralidade e valorizava a imprevisibilidade e a liberdade das ações, na contemporaneidade é transmitido de forma padronizada e sistematizada. Ao considerar os problemas que a padronização excessiva pode representar para a descaracterização da prática, é que a presente pesquisa buscou refletir e discutir, a partir de conhecimentos pedagógicos e de tecnologias produzidas pelo ser humano, como diferentes metodologias de ensino e o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), como ferramenta pedagógica, podem contribuir para valorizar e preservar as características da manifestação. Deste modo, o objetivo geral da pesquisa foi analisar uma proposta para o ensino da capoeira, elaborada a partir da lógica interna do jogo na roda e do uso das TIC com a finalidade de potencializar o processo de ensino e aprendizagem. Participaram do trabalho 25 pessoas, sendo 23 iniciantes com mais de 18 anos de idade e no máximo um ano de experiência com capoeira, e dois mestres de capoeira angola. Para alcançar o objetivo proposto, a dissertação foi desenvolvida por meio de três estudos: 1) no primeiro foi feita uma revisão bibliográfica, com o intuito de compreender como as pesquisas acadêmicas têm colaborado para o desenvolvimento da prática pedagógica e do processo de ensino e aprendizagem dessa manifestação cultural. 2) no segundo estudo buscou-se implementar duas propostas para o ensino da capoeira com o uso das TIC, uma tradicional e outra a partir da lógica do jogo na roda e verificar a avaliação dos mestres de capoeira sobre a qualidade do jogo nas diferentes propostas. 3) o terceiro estudo foi desenvolvido para verificar a opinião de alunos que participaram de propostas distintas de ensino de capoeira, uma tradicional e outra baseada na lógica do jogo na roda, sobre a experiência de aprendizagem e o uso das TIC no processo de ensino. Os principais resultados apontaram a capoeira como a temática mais pesquisada nos estudos sobre lutas, sendo a subárea pedagógica a segunda com mais publicações das áreas de concentração dos programas de pós-graduação da Educação Física no Brasil. Foi constatada a preocupação dos pesquisadores em valorizar as características de imprevisibilidade, ludicidade e liberdade de movimento constituintes do jogo de capoeira. Porém, foram poucos os estudos que apresentaram alguma proposta de ensino que fosse adequada à essa compreensão, o que evidenciou a necessidade de novas discussões que avancem para esse caminho. Pela análise dos mestres, as duas propostas implementadas pela pesquisa conseguiram promover a iniciação em capoeira, ao considerar principalmente, o curto período de prática (15 semanas). Diferenças nos resultados evidenciaram um processo de ensino e aprendizagem mais completo e consistente proporcionado pela proposta de ensino por meio de jogos. Enquanto a metodologia tradicional favoreceu basicamente a aprendizagem técnica dos movimentos, a proposta de ensino por meio de jogos contribuiu para a compreensão da lógica interna do jogo de capoeira, da movimentação mais próxima ao chão e da preocupação em se defender. De acordo com a visão dos alunos, a proposta de ensino por meio de jogos contribuiu para uma aprendizagem consciente, ao promover a ludicidade durante as atividades, a realização de discussões sobre os conteúdos e a valorização de elementos característicos do jogo de capoeira, como a liberdade de movimento, a criatividade e a imprevisibilidade das ações. Favoreceu ainda o

envolvimento nas aulas, a criação de vínculo afetivo e o sentimento de identificação com o grupo. A proposta tradicional também promoveu a iniciação em capoeira, que de acordo com os participantes, foi marcada pela aprendizagem técnica dos movimentos, mas apresentou algumas limitações, como as dificuldades relatadas para a compreensão do jogo e utilização do movimento no espaço da roda, além de não contribuir efetivamente para a criação de vínculo afetivo entre os alunos. O uso das TIC durante o processo de ensino e aprendizagem da capoeira, por sua vez, foi avaliado como potencializador do ensino, que permitiu uma construção do conhecimento mais dinâmica e contribuiu para a aceleração do progresso dos alunos, com a possibilidade da autoanálise prática e da constante conectividade dos participantes para a troca de informação, sobretudo na turma 2 (proposta de ensino por meio de jogos). Conclui-se que o uso das TIC, assim como o da proposta de ensino por meio de jogos, contribuiu positivamente para o processo de ensino da capoeira, se apresentando como alternativas relevantes à disposição dos professores/mestres.

Palavras-chave: Capoeira; Metodologias de ensino; TIC.

ABSTRACT

As well as the characteristics of the game in the roda, the teaching-learning process of capoeira has also undergone changes over the years. The knowledge that was formerly orally transmitted and which valued the unpredictability and freedom of actions is transmitted nowadays in a standardized and systematized way. When considering the problems that excessive standardization can represent for the mischaracterization of practice, this research sought to reflect and discuss, based on pedagogical knowledge and technological tools, how different teaching methodologies and the use of Information and Communication Technologies (ICTs) as pedagogical tools can contribute to enhance and preserve the characteristics of the manifestation. The general objective of this research was to analyze a proposal for the teaching of capoeira, elaborated from the internal logic of the game in the roda, as well as from the use of ICTs, aiming to increase the teaching-learning process efficiency. This study had the participation of 25 people, of which 23 consisted on beginners over 18 years old and with maximum one year experience with capoeira; and two capoeira angola masters. To achieve the proposed objective, the dissertation was developed through three studies: 1) in the first, aiming to understand how academic research has collaborated for the development of pedagogical practice and the teaching-learning process of this cultural manifestation, a bibliographic review was made. 2) in the second study, we sought to implement two proposals for teaching capoeira with the use of ICTs, one traditional and the other based on the logic of the game in the roda and then to verify the evaluation of capoeira masters on the quality of the game in the different proposals. 3) the third study was developed to verify the opinion of students who participated in different capoeira teaching proposals, one traditional and the other based on the logic of the game in the roda, about the learning experience and the use of ICTs in the teaching process. The main results pointed capoeira as the most researched theme in studies on fights, with the pedagogical subarea being the second in number of publications in the areas of concentration of the Physical Education graduate programs in Brazil. We found the concern of researchers in valuing aspects that constitute the game of capoeira, such as unpredictability, playfulness and freedom of movement. However, there were few studies that presented any teaching proposal that was adequate for this understanding, evidencing the need of further discussions for the development of this topic. According to the evaluation of the masters, both proposals implemented by this research managed to promote the initiation in capoeira, even though considering the short period of practice (15 weeks). Differences in results showed a more complete and consistent teaching-learning process provided by the teaching proposal based on games. While the traditional methodology basically favored the technical learning of movements, the teaching proposal based on games contributed to the understanding of the internal logic of the capoeira game, to the movement closer to the ground and to the concern of self-defense. According to the students' view, the teaching proposal based on games contributed to a conscious learning, promoting playfulness during activities, holding discussions about the contents and valuing characteristic elements of capoeira, such as freedom of movement, creativity and unpredictability of actions. It also favored involvement in classes, the creation of an emotional bond and the feeling of identification with the group. On the other hand, the traditional proposal also promoted initiation in capoeira, however, according to the participants, it was marked by the technical learning of the

movements. Moreover, this method presented some limitations, such as the difficulties reported for understanding the capoeira game and the use of movement in the roda and the lack of opportunities for the creation of affective bonds between students. The use of ICTs during the teaching-learning process of capoeira, in turn, was evaluated as a teaching enhancer, allowing a more dynamic construction of knowledge and contributing for the acceleration of students' progress, with the possibility of practical self-analysis and the constant connectivity of the participants for the exchange of information, especially for the students subjected to the teaching proposal based on games. In conclusion, the use of ICTs, as well as the teaching proposal based on games, have contributed positively for the teaching process of capoeira, presenting themselves as relevant alternatives available to teachers/masters.

Keywords: Capoeira, Teaching methodologies, ICTs.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....10

1. INTRODUÇÃO GERAL 13

1.1. Capoeira e a organização do ensino.....13
1.2. Características metodológicas do ensino da capoeira.....15
1.3. Lógica interna do jogo de capoeira.....18
1.4. Novas abordagens da pedagogia das lutas.....21
1.5. As TIC e o processo de ensino e aprendizagem da capoeira.....23
1.6. Objetivo geral.....26
1.7. Objetivos específicos.....26

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....27

3. ARTIGO I - O “ESTADO DA ARTE” DA CAPOEIRA EM PERIÓDICOS NACIONAIS: ÊNFASE NOS ESTUDOS SOBRE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS.....30

4. ARTIGO II – A ANÁLISE DE MESTRES DE CAPOEIRA SOBRE DIFERENTES FORMAS DE ENSINAR: METODOLOGIA TRADICIONAL E PROPOSTA DE ENSINO POR MEIO DE JOGOS.....45

5. ARTIGO III – PROPOSTAS DE ENSINO DA CAPOEIRA E TIC: A VISÃO DOS ALUNOS.....86

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS DA DISSERTAÇÃO.....113

REFERÊNCIAS.....117

ANEXOS.....123

Anexo 1 - Parecer do comitê de ética e pesquisa.....123
Anexo 2 - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (mestres).....124
Anexo 3 - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (iniciantes).....126
Anexo 4 - Roteiro da análise dos vídeos.....128
Anexo 5 - Roteiro do grupo focal.....128

APRESENTAÇÃO

Posso dizer que o presente trabalho é fruto da liberdade de poder fazer o que se gosta. A capoeira faz parte da minha vida antes mesmo de conseguir me reconhecer como gente. Meu primeiro contato com a prática foi em meados de 1996, com apenas dois anos e meio de idade, quando meus pais me colocaram para fazer aulas no grupo Cordão de Ouro, do mestre Suassuna, na cidade de Guaratinguetá. Tenho poucas lembranças desse período, mas foi onde comecei capoeira e fiz minhas piruetas até me mudar para Ubatuba, em 2000. Mesmo com a pouca idade, o gosto pela prática já se fazia presente e apesar da mudança de cidade não deixei de procurar pela capoeira. Em Ubatuba conheci o mestre Jequié, uma pessoa renomada no universo da capoeira, referência para muitos praticantes, principalmente na região do litoral norte de São Paulo e que através do seu jeito peculiar de ser, tem me passado seus ensinamentos desde 2004.

Foi ao longo dos anos como discípulo do mestre Jequié e a partir das experiências vivenciadas em cada aula no grupo Mandinga de Angola, que tive a oportunidade de conhecer mais sobre capoeira e aprender o pouco que sei hoje. Não foi um caminho fácil, passei por altos e baixos, nos quais muitas dificuldades foram vencidas. Quem conhece o meio da capoeira sabe do que estou falando e quem não desiste da prática um dia reconhece o seu valor. Tenho que admitir que sou privilegiado por ter nascido em uma família de capoeiristas, pois o suporte de casa faz toda a diferença e posso me orgulhar ao dizer que durante esses anos, meus irmãos, pai e mãe sempre estiveram presentes. A parte ruim é que rasteira e rabo de arraia não me ajudavam muito em casa, mas tudo bem. De 2004 a 2012 aprendi muita coisa acompanhando o mestre de perto e ao mesmo tempo que crescia, me desenvolvia dentro da capoeira.

Mas como de costume para muitas pessoas, ao terminar o Ensino Médio também passei pela incerteza do que fazer com o futuro e mais uma vez a capoeira me ajudou a decidir o rumo que tomaria. Escolhi fazer Educação Física na Unesp de Rio Claro e assim, teve início um novo capítulo da história que originou essa dissertação. Com os 369 km de distância, ficou difícil conseguir voltar com frequência para visitar minha família em Ubatuba e consequentemente passei a conviver menos com o mestre Jequié. Precisei mais uma vez procurar pela capoeira após mudar de cidade, mas dessa vez como eu já respondia pelas minhas ações, fui atrás com

minhas próprias pernas. Me lembro que na época não existia um mestre de capoeira angola dando aulas em Rio Claro. Havia apenas uma filial do grupo Paraguassu, conduzida por dois alunos de confiança do mestre Jaime de Mar Grande, que acompanhava o trabalho à distância e fazia algumas visitas durante o ano. Percebi que diferentemente de Ubatuba, em Rio Claro eu não teria a possibilidade de continuar aprendendo capoeira diretamente com um mestre. Olhando assim parece até que a minha relação com a capoeira chegaria ao fim, mas foi completamente o contrário.

Nos anos que antecederam minha vinda para Rio Claro, meu cotidiano estava diretamente ligado com a capoeira e se não tivesse treino, tinha alguma aula ou evento para acompanhar o mestre Jequié. Nessa época eu já auxiliava o mestre com demonstrações de movimentos nas oficinas e conduzia algumas partes das aulas no grupo Mandinga de Angola, e foi justamente essa experiência de conduzir os treinos que me fez continuar na capoeira. Com a impossibilidade de treinar com outro mestre em Rio Claro, passei a treinar sozinho em casa e a frequentar as rodas e os eventos realizados durante as visitas do mestre Jaime no grupo Paraguassu. Conheci muitas pessoas da capoeira de Rio Claro e região nesse período e em 2013 fui convidado pelo Prof. Dr. Luiz Normanha para ser bolsista do projeto de extensão de capoeira da Unesp e ministrar as aulas de capoeira angola. Foi um desafio muito positivo, pois me permitiu continuar em contato com a prática e ao mesmo tempo desenvolver as habilidades necessárias para ser um bom professor. Foram quatro anos de muitas rodas, viagens, amizades, imprevistos e aprendizados, que fizeram com que eu me interessasse mais pela parte pedagógica da capoeira e começasse a me questionar sobre alguns assuntos que envolvem o processo de ensino e aprendizagem.

Outro fator muito importante durante esse processo foi o curso de graduação em Educação Física. Ao longo das disciplinas dos cursos de licenciatura e bacharelado, tive acesso a diversos conteúdos e conhecimentos que contribuíram de diferentes formas para a minha formação. Foi por meio das discussões e reflexões proporcionadas durante esses anos, em especial no tempo como integrante do Laboratório de Estudos e Trabalhos Pedagógicos em Educação Física (LETPEF), que amadureci o modo como enxergava a docência e fortaleci a ideia de estudar o processo de ensino e aprendizagem da capoeira. Como uma primeira tentativa e até mesmo uma preparação para um dia realizar a tão almejada dissertação, desenvolvi meu Trabalho de Conclusão de Curso já relacionado com a parte pedagógica da capoeira, mas na ocasião ligada ao âmbito escolar, a experiência foi tão prazerosa

que me fez pensar em fazer o mestrado acadêmico com a Profa. Dra. Fernanda Moreto Impolcetto.

Enquanto a ideia ia amadurecendo, continuei fazendo meus aús pelas rodas onde passava e apesar de não fazer mais parte do projeto de extensão de capoeira da Unesp desde 2017, não deixei de levar a capoeira para quem tem interesse em aprender. Passei por alguns projetos sociais de Rio Claro, nos quais dei aulas de capoeira e por fim acabei montando uma turma para iniciantes, a qual faço questão de manter até hoje pois na verdade sou eu quem mais aprende durante as aulas. Em 2018 a ideia finalmente saiu do papel e após dois anos de muito trabalho lhes apresento essa dissertação como resultado de até onde a capoeira já me trouxe, pois sabe-se lá até onde irá me levar.

1. INTRODUÇÃO GERAL

1.1. Capoeira e a organização do ensino

Atualmente ao falar em capoeira, pressupõe-se refletir sobre uma manifestação cultural bem difundida pelo mundo e que de certa forma vem conquistando e consolidando seu espaço como patrimônio cultural. Historicamente, sabe-se que esse caminho não tem sido fácil, desde seu surgimento diretamente ligado à chegada dos povos africanos escravizados ao Brasil por volta do século XVI (SILVA; SOUZA NETO; BENITES, 2009), até o reconhecimento da roda de capoeira como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade pela UNESCO em 2014, muitas foram as barreiras superadas e as heranças por ela deixadas para a sociedade.

Caracterizada por ser uma forma de manifestação das classes menos favorecidas, a capoeira carregou consigo por muitos anos o estigma de arte marginal, sendo sua prática incluída no Código Penal da República em 1890, condição que perdurou até a década de 1930 (FALCÃO, 1995). Ao analisar o processo de descriminalização da capoeira, nota-se em estudos como Falcão (1995; 2004), Silva, Souza Neto e Benites (2009), uma forte relação entre a mudança da forma como sua prática era vista e o surgimento das iniciativas de organização do seu ensino.

Vale ressaltar, que apesar da estreita relação existente entre capoeira e aspectos socioculturais, e da dificuldade em referir-se a um sem mencionar o outro, o foco da presente pesquisa não é discutir sobre o contexto histórico e social do surgimento da capoeira, mas sim buscar entender como foi o processo histórico de organização da construção de seu conhecimento, da criação das metodologias de ensino utilizadas, assim como as implicações e mudanças geradas durante o processo de ensino e aprendizagem ao longo dos anos, sobretudo no que se refere ao contexto do ensino não formal dessa manifestação cultural. Acredita-se ser de suma importância ensinar e, consequentemente, discutir sobre o processo de ensino e aprendizagem da capoeira, pois trata-se de uma manifestação cultural originária do Brasil, presente em muitos capítulos da história do país, que representa a cultura do povo brasileiro e que possui uma importância sociocultural já consolidada no mundo, com a nomeação da roda de capoeira como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade.

Segundo Falcão (1995) antigamente os conhecimentos presentes na capoeira eram construídos de maneira informal por meio da “vadiação[1]”, em locais públicos e principalmente aos finais de semana. Não existia uma organização formal e muito menos um local fixo para aprender capoeira, os saberes eram ensinados pelas diferentes gerações através da oralidade (SILVA; SOUZA NETO; BENITES, 2009). Ao se juntar para praticar capoeira de maneira assistemática, nas rodas aos domingos, os participantes promoviam o ambiente de ensino e aprendizagem e consequentemente o conhecimento era disseminado (FALCÃO, 2004).

Silva, Souza Neto e Benites (2009) apresentam uma análise sobre como ocorria e, de certa forma ainda ocorre, o processo de ensino da capoeira, descrevendo a organização presente e fazendo referência às escolas de ofício. Apesar das constantes mudanças sofridas pela capoeira desde a época do ensino por meio da oralidade, ainda existem resquícios na estrutura e na relação entre mestre e aprendiz que remetem às escolas de ofício. Esse modelo de construção do conhecimento é caracterizado pela constante relação entre mestre e aprendiz, no qual o mestre detém o conhecimento e toma o aprendiz como seu filho, para passar os segredos da arte desenvolvida, determinando como será esse processo e quanto tempo será necessário. Desse modo, o conhecimento não é passado para qualquer pessoa e geralmente leva uma vida para se aprender os segredos sobre a arte. O aprendiz deve seguir os passos do mestre para um dia conquistar seu valor e ganhar o título de mestre na arte aprendida.

De acordo com Falcão (2004) não se via outra forma de ensinar capoeira até o final do século XIX, quando o contexto histórico da época resultou na necessidade de surgimento das primeiras tentativas de organização do ensino. As propostas apresentadas naquele momento, que distorciam as origens e o processo histórico da capoeira, foram tentativas de transformá-la em esporte e modelo ginástico nacional, com forte influência da elite do país, dos militares e do Governo. Apesar do esforço, tais propostas não tiveram sucesso e não foram adotadas, principalmente, pela comunidade capoeirista. Foi somente no século XX que ocorreu uma mudança significativa no processo de ensino e aprendizagem, contribuindo sobremaneira para a capoeira deixar de ser enquadrada como crime no Código Penal Brasileiro.

---

[1] Dentro da capoeira o significado de vadiação não está ligado com o ato vagabundo, mas sim com o jogar livremente na roda com o intuito de diversão.

A organização metodológica criada por mestre Bimba em 1937, conhecida como Luta Regional Baiana, mudou a percepção e os significados atrelados à prática da capoeira. O ensino passou a ocorrer em locais fechados, com sequências de treinamento sistematizadas e normas que deveriam ser seguidas pelos alunos (FALCÃO, 1995). Tal mudança despertou o interesse da sociedade, pela proximidade com outras lutas e pelas características mais esportivas presentes na nova modalidade. Em 1941, outro acontecimento muito importante para a história da capoeira reforçou essa mudança, que foi a fundação da primeira escola de Capoeira Angola, liderada por mestre Pastinha em Salvador, para fazer frente à Luta Regional Baiana, levantando a bandeira da ancestralidade, da resistência e da preservação das características originárias da capoeira (SILVA; SOUZA NETO; BENITES, 2009).

Ambas as vertentes, apesar de representarem interesses distintos, passaram a ter locais fixos e horários determinados para as aulas, assim como uma metodologia organizada para o ensino, cadastro de alunos e fundamentos a serem seguidos pelos frequentadores (FALCÃO, 2004).

1.2. Características metodológicas do ensino da capoeira

Apesar de passados quase 80 anos dessas mudanças e a sociedade se encontrar em contexto diferente, o modo de ensinar capoeira ainda apresenta influências dessas metodologias na estrutura das aulas. Atualmente, o ensino da capoeira enquanto prática de treinamento tem ocorrido, principalmente, em academias privadas, sendo suas aulas desenvolvidas por Mestres ou pessoas com alguma titulação na área. Os Mestres e Professores de capoeira, muitas vezes, não possuem formação acadêmica e seu conhecimento na área é fruto dos muitos anos de vivência e prática relativas ao modelo das escolas de ofício, o que os torna símbolo do conhecimento vivo sobre a manifestação cultural (SILVA; SOUZA NETO; BENITES, 2009).

Apesar de a formação na capoeira não possuir relação com a formação acadêmica, ao analisar a organização das aulas de capoeira identifica-se a presença de metodologias de ensino, estudadas principalmente na área da Educação Física, como os estilos de ensino apresentados por Mosston em meados dos anos 1970 (MOSSTON; ASHWORTH, 2008). Segundo Heine, Carbinatto e Nunomura (2009), para potencializar o processo de ensino e aprendizagem deve ser feito um diagnóstico da situação, com a finalidade de identificar qual estilo de ensino se faz mais adequado

para atingir o objetivo proposto. Porém, o que se observa é a predominância dos estilos comando e tarefa na estrutura das aulas desenvolvidas por mestres e/ou professores. Faria e Galatti (2007), também apresentam uma análise das aulas tradicionais de capoeira, na qual três tipos de métodos fundamentam a organização do ensino, sendo eles o Global, o Parcial e o Misto. Em ambos, o processo de ensino e aprendizagem ocorre por meio da reprodução e repetição do movimento demonstrado por quem possui mais experiência. Em alguns casos, os movimentos mais complexos são fracionados para facilitar a execução e a junção das partes ocorre ao final quando o aluno já está dominando a técnica.

O ensino atual dos movimentos da capoeira é estruturado, portanto, na repetição e aprimoramento da técnica, seguindo as influências das primeiras propostas de organização metodológica para o seu ensino, como as abordadas por Falcão (2004). Percebe-se que essas propostas são consideradas tradicionais pela legitimidade e tradição conferidas ao seu uso ao longo dos anos, e possuem características que remetem aos modelos ginásticos militares incorporados também pela Educação Física, especialmente entre as décadas de 1920 e 1950 (BETTI, 1991).

Essas metodologias utilizadas valorizam a repetição e a imitação técnica durante o processo de ensino, com os alunos em filas, sincronizados, seguindo a pessoa com nível mais avançado, e contribuem, principalmente, para a aprendizagem dos movimentos. Entretanto, a capoeira possui outros elementos que a constituem e caracterizam o jogo na roda, como a ludicidade, a liberdade de movimento e a imprevisibilidade das ações. Pela importância que representam para a consolidação da prática não podem ser esquecidos no decorrer do processo de ensino. Surge então o questionamento: será a metodologia tradicional a única forma adequada para ensinar capoeira, enquanto manifestação cultural, na atualidade?

Para refletir sobre essa indagação é necessário entender alguns pontos fundamentais. A capoeira simboliza resistência e luta pela liberdade (SOARES et al., 1992), sua prática deve promover a constante reflexão sobre as situações enfrentadas e não condiz com suas origens a formação de indivíduos conformados e acríticos.

Outra questão relevante para complementar o raciocínio, é entender a posição que ocupa a roda dentro da capoeira. Segundo Dias (2010) é no espaço da roda que os capoeiristas se reúnem e ocorre a troca de gestualidade, ressignificando e produzindo constantemente a cultura popular por meio do jogo de capoeira. É no ambiente da roda que sua manifestação se perpetua (SILVA; FERREIRA, 2012), a

roda e o jogo de capoeira podem ser considerados como o momento clímax dessa prática, fazendo parte do processo de aprendizagem de seus praticantes e muitas vezes sendo o maior objetivo para se aprender essa manifestação cultural.

Sendo assim, o ensino da capoeira deve buscar introduzir o indivíduo nesse contexto, permitindo que o mesmo consiga participar da ressignificação da cultura na prática do jogo de capoeira. Surge então uma problemática que remete ao grau de coerência das metodologias utilizadas para o ensino da capoeira atualmente: tendo o jogo de capoeira como principal característica a imprevisibilidade das ações (DE MELO, 2015), como o ensino da gestualidade da capoeira pode ser basicamente conduzido por meio da repetição técnica e de situações pré-determinadas?

Alguns estudos (ALVES, 2013; FARIA; GALATTI, 2007; SILVA, 2011) têm mostrado que o jogo e a imprevisibilidade não tem sido o foco nas aulas de capoeira. As metodologias utilizadas para o seu ensino são mais voltadas para execução da técnica do movimento do que para os elementos da lógica interna[2] do jogo, provenientes de sua imprevisibilidade. Esse processo pode contribuir para a descaracterização do jogo de capoeira e da ressignificação da cultura, uma vez que seus praticantes terão o conhecimento técnico dos movimentos, mas não entenderão o momento de utilizá-los de acordo com a situação presente. Tal fator pode acarretar também na limitação da capacidade de criação dos gestos e na desistência ou insegurança dos iniciantes em entrar na roda, o que diminuiria o número de participantes na disseminação e produção da cultura popular.

Segundo Heine, Carbinatto e Nunomura (2009) durante o processo de formação do aluno, deve ser desenvolvido um trabalho de conscientização tática do jogo de capoeira. Para isso, é muito importante que o professor/mestre conheça diferentes estratégias de ensino para o desenvolvimento do conteúdo, para que o aluno não tenha apenas o conhecimento da técnica sem saber as possibilidades que determinado gesto pode lhe proporcionar dentro do jogo. Ou ainda, evitar que o aluno só aprenda a jogar capoeira ao entrar na roda, o que resultaria em uma nova aprendizagem inicial, por não compreender como funciona o jogo e conhecer apenas a reprodução técnica dos movimentos.

---

[2] Conjunto de características que compõem a identidade da prática e influenciam as ações e as relações dos participantes: entre si, com o espaço, com o tempo e com os materiais (ARAÚJO; FRANCHI; LAVEGA, 2020).

Analisando esse quadro, uma proposta metodológica organizada a partir dos objetivos e princípios táticos presentes no jogo de capoeira, que estimule o capoeirista a pensar e resolver as diversas situações emergentes durante o jogo, que resgate a ludicidade e a imprevisibilidade e que evidencie o significado e a funcionalidade de cada gesto, pode potencializar a aprendizagem dos movimentos característicos, e consequentemente, alinhar o jogo estabelecido na roda com os princípios históricos da capoeira.

1.3. Lógica interna do jogo de capoeira

Algumas iniciativas de classificação da capoeira já foram propostas por pesquisadores do tema. O presente estudo baseou-se em duas como ponto de partida para organização das ideias.

De Melo (2015) apresenta uma reflexão do jogo de capoeira segundo a classificação dos esportes organizada por Moreno (1994), que parte da lógica de relação da participação dos jogadores e do espaço. Para o autor, a capoeira pode ser compreendida como: "[...] uma modalidade de "cooperação-oposição" e "ação simultânea" que se desenvolve em espaço comum para os jogadores, com ação de defesa e ataque simultâneas [...]" (DE MELO, 2015, p. 180). Cita ainda a peculiaridade evidenciada no jogo de capoeira relacionada à cooperação e oposição existentes. Diferentemente de outras práticas, a cooperação na capoeira não se dá entre os companheiros de equipe. Tanto a oposição, quanto a cooperação, ocorrem com o adversário e são responsáveis por diferenciar a prática de outras lutas e/ou esportes de combate (DE MELO, 2015).

Apesar de o jogo na roda não possuir regras bem determinadas, o autor propõe uma interpretação do objetivo do jogo de capoeira, que "[...] de modo geral, pode ser desequilibrar o companheiro ou aplicar um golpe certeiro em local desprotegido, demonstrando que só não bateu porque não quis [...]" (DE MELO, 2015, p. 182). Deste modo, a tática[3] está constantemente presente na prática e é um dos elementos fundamentais para o capoeirista pensar suas ações, uma vez que, é compreendida pela malícia ou malandragem, que são traduzidas no jogo de capoeira como a

[3] "Sistema de planos de ação e alternativas que em delimitadas situações permite relacionar objetivos para obter êxito momentâneo sobre o adversário" (HAGEDORN, 1983, apud GRECO; CHAGAS, 1992, p. 50).

capacidade de interpretação e antecipação das ações, na busca por surpreender o outro (DE MELO, 2015).

A outra possibilidade de classificação da capoeira, também utilizada como base para a organização da dissertação, foi a proposta por Rufino e Darido (2015), de classificação das lutas por meio da relação da distância, das ações estabelecidas e das intenções possíveis. Segundo os autores existem quatro níveis de distância nos quais as lutas podem ser compreendidas: curta, média, longa e mista. As ações podem ser de toque ou agarre, com dois tipos de intenção: direta e indireta.

Para Silva (2015) a capoeira se encaixa como prática de média distância, mas ao pensar especificamente nas características da capoeira angola, essa classificação não parece ser a mais adequada. Isso porque, durante o jogo, dependendo das ações realizadas e do espaço no qual é desenvolvido, observa-se a presença dos três níveis de distância (curta, média e longa), o que torna mais apropriada a classificação enquanto mista.

Apesar da ação de toque ser a mais comum, o agarre também pode fazer parte do jogo, como no momento da chamada, no qual os dois capoeiristas permanecem em constante contato. As intenções por detrás das ações também variam e podem ser diretas, quando a finalidade é simplesmente acertar o outro, ou indiretas, quando se tem o contato, mas como meio para alcançar outro objetivo, como pode ser visto na aplicação da “rasteira” ou das ações de desequilíbrio.

Ao analisar essa complexidade que envolve o jogo de capoeira e as preocupações que os capoeiristas devem ter ao entrar na roda, buscou-se elencar, a partir da concepção do pesquisador, os principais elementos que compõem a lógica interna do jogo de capoeira, assim como os elementos táticos que devem ser destacados como fundamentais para a construção do jogo, durante o processo de ensino e aprendizagem, em uma proposta baseada nessa lógica.

<u>Principais elementos da lógica interna do jogo capoeira:</u>

Entende-se como principais, aqueles elementos que retirados do jogo, tornariam impossível o reconhecimento da prática enquanto capoeira.

1- O outro – dentro da capoeira, o outro ocupa um papel de destaque. Apesar de o jogo ser caracterizado por duas pessoas se enfrentando, o objetivo não é vencer ou machucar o outro. Deve haver uma preocupação em respeitar o outro e não acertar o movimento sem necessidade. Existe a compreensão de

que um capoeirista depende do outro para construir o jogo. Não é possível jogar capoeira sozinho e muito menos formar uma roda sem o outro.

2- A imprevisibilidade – o jogo de capoeira sem o imprevisível perde seu propósito. A motivação para entrar na roda é justamente não saber o que irá acontecer, e dentro desse cenário conseguir antecipar as ações do outro. O jogo de capoeira combinado passaria a ser mais uma apresentação de movimentos do que o jogo propriamente dito.

3- A ginga – diretamente ligada a imprevisibilidade, aqui a ginga não diz respeito ao padrão de pé atrás e pé a frente tão conhecido na prática, mas sim às questões que envolvem a movimentação livre e individual de cada pessoa, na busca por fazer sempre o diferente e por meio dos movimentos, surpreender e dificultar as ações do outro. Não é possível jogar capoeira sem se movimentar, assim como, um jogo onde todos se movimentam da mesma forma se torna uma prática previsível.

4- A musicalidade – envolve as questões rítmicas dos toques e dos cantos, que conduzem o jogo de capoeira na roda. A musicalidade se faz muito presente dentro da prática, dita as características do jogo (rápido, lento, alto, baixo, alegre, etc.) e ainda é um dos meios de comunicação entre os capoeiristas durante a realização da roda. Duas pessoas até poderiam jogar capoeira sem a presença da música, mas certamente seria desmotivante e geraria uma sensação de vazio, que provavelmente seria preenchida por uma imaginação interior do som da bateria e dos cantos da roda.

<u>Elementos táticos fundamentais para a construção do jogo:</u>

1- Defender as partes mais vulneráveis do corpo e buscar não ser surpreendido pelo outro – que consiste em compreender a importância de proteger, principalmente, as partes mais sensíveis do corpo (cabeça e abdômen) e a área de apoio que permite o equilíbrio durante o jogo (pés em contato com o chão).

2- Buscar surpreender o outro e atacar as partes mais vulneráveis do corpo – que consiste em pensar as ações de modo a identificar ou criar situações de vulnerabilidade no outro, fazendo uso dos movimentos da capoeira e da malícia para disfarçar as ações.

3- Manter o outro no campo de visão – que consiste em estar sempre atento às ações realizadas, de modo a conseguir compreender as intenções do outro e antecipar as movimentações.
4- Ocupar os espaços da roda – que consiste no deslocamento necessário para dominar, de acordo com a situação, a posição mais vantajosa no círculo da roda, lembrando que o capoeirista precisa ter sempre mais do que uma saída.

Como ferramentas para alcançar os elementos acima mencionados, o capoeirista deve utilizar a ludicidade e as possibilidades oferecidas pelos diferentes movimentos da capoeira, que aliados à malícia, permitem influenciar e surpreender o outro. Assim, conhecer a função dos movimentos e compreender os elementos táticos se torna fundamental para conseguir aplicar intenção nas ações durante o jogo, como vem sendo destacado pelas novas abordagens da pedagogia das lutas.

1.4. Novas abordagens da pedagogia das lutas

Alguns autores têm discutido as possibilidades oferecidas pelas novas abordagens da Pedagogia das Lutas, assim como suas estratégias para a disseminação do conhecimento. Muitas das discussões levam em consideração conceitos apresentados pelas tendências atuais da Pedagogia do Esporte, que buscam romper com a priorização da técnica no ensino esportivo e valorizar o contexto tático do jogo (REVERDITO; SCAGLIA; PAES, 2009). Segundo Rufino e Darido (2012), essa aproximação é válida e o ensino das lutas não deve pautar-se apenas pela repetição de gestos técnicos, deve ser levado em conta o movimentar-se do aluno e seus significados.

Mesmo reconhecendo-se as características peculiares que tornam a capoeira tão singular, são encontrados indícios que permitem o diálogo com os ideais apresentados pelas tendências atuais para o ensino das lutas e dos esportes. De Melo (2015) apresentou uma análise técnico-tática do jogo de capoeira de acordo com sua lógica interna e as possíveis influências que a utilização de uma metodologia pouco relacionada com o desenvolvimento desses fatores pode contribuir para a descaracterização do jogo. O autor ainda cita como características enraizadas no jogo da capoeira a imprevisibilidade e o improviso constante das ações, o que possibilita pensar o ensino por meio de metodologias utilizadas por propostas atuais das Pedagogias do Esporte e das Lutas, devido às semelhanças dos elementos presentes na lógica interna do jogo.

Está longe das intenções do presente estudo colaborar para a esportivização da capoeira. Pelo contrário, a ideia é discutir as possibilidades de uso de metodologias que contribuem para a não padronização do ensino de outras manifestações produzidas pelo ser humano, a partir da adequação para o contexto da capoeira, na busca pela preservação das características e fundamentos que a compõem.

Sobre métodos de ensino utilizados pelas Pedagogias do Esporte e das Lutas, González e Machado (2017), apresentam uma série de exemplos: o método Desenvolvimentista, o da Educação Esportiva, o Parcial ou Analítico, o método Global, o Misto, o de Confrontação, o de Jogo Desportivo, o dos Jogos Táticos, o Pendular, o dos Jogos Condicionados, o método para Modalidades Individuais e o do Ensino dos Jogos para Compreensão - *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

Como o objetivo aqui não é fazer um detalhamento de cada método citado, o destaque será dado à proposta utilizada como apoio para a elaboração da pesquisa. Segundo Graça e Mesquita (2002), o TGfU surgiu na Inglaterra, a partir de um artigo publicado por Bunker e Thorpe. É utilizado principalmente para o ensino das modalidades de invasão e possui como ideia principal a inversão da valorização sobre o ensino das habilidades técnicas pelo desenvolvimento da compreensão tática do jogo (GRAÇA; MESQUITA, 2002). Foi escolhido como base para elaboração da proposta de ensino de capoeira ao longo da pesquisa, por favorecer e valorizar a formação de um aluno apto a pensar e capaz de tomar decisões diante de uma situação de imprevisibilidade.

De acordo com Bolonhini e Paes (2009) o TGfU possui diretrizes bem estruturadas que fundamentam a proposta e as aulas são organizadas a partir de jogos reduzidos que contextualizam o jogo formal. Desse modo, a lógica interna do jogo formal da modalidade em questão, deve permanecer nos jogos reduzidos, variando apenas quanto às regras, ao tempo, ao número de jogadores, ao espaço, aos equipamentos utilizados etc., para promover uma maior aprendizagem. Outra característica presente nas aulas dessa proposta é o momento de conscientização tática e reflexão sobre as ações do jogo de forma coletiva, o que gera o processo de ação-reflexão-diálogo-ação tão importante durante a aprendizagem (BOLONHINI; PAES, 2009).

A proposta de ensino é organizada no seguinte modelo: jogo inicial, caracterizado por ser um jogo mais complexo e próximo ao jogo formal – conscientização, momento no qual os alunos serão questionados sobre a prática do

jogo e como melhorá-la – tarefa, caracterizada por ser um jogo mais objetivo e simplificado, de acordo com o elemento enfatizado na aula – conscientização, novo momento para reflexão dos alunos sobre a prática – jogo final, repetição do jogo inicial, após a realização das práticas e reflexões proporcionadas durante a aula – conversa final, momento no qual pode ser feita uma reflexão sobre as diferenças apresentadas do jogo inicial para o jogo final.

Para compreender se de fato uma proposta de ensino como essa, organizada com base nos elementos que fundamentam o jogo de capoeira, pode contribuir de forma significativa para melhorar o processo de ensino e aprendizagem dessa manifestação cultural, é preciso estabelecer critérios para verificar o progresso dos alunos durante as aulas, uma vez que a capoeira angola, diferentemente dos esportes e das lutas, não apresenta um sistema de pontuação para os jogos durante a roda. O intuito não é a competição e a necessidade em declarar um vencedor, mas sim o de trocar experiências com o outro e juntamente com os demais componentes da roda desenvolver um diálogo de movimentos único e imprevisível durante o jogo.

Devido a essa condição e à preocupação em não descaracterizar a dinâmica do jogo de capoeira, é que o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) pode ser pensado tanto como ferramenta potencializadora do processo de ensino e aprendizagem, quanto instrumento para avaliação.

1.5. As TIC e o processo de ensino e aprendizagem da capoeira

Em uma proposta mais atualizada para o ensino da capoeira, que seja coerente com seus fundamentos e proposições, é necessário considerar as características da sociedade atual e quais possibilidades essas características oferecem. A humanidade se encontra organizada por um modelo social capitalista sob constante influência das novas tecnologias, que seriam as criações ligadas aos conhecimentos da eletrônica, microeletrônica e telecomunicação (KENSKI, 2007). Essa realidade estabelecida nos dias de hoje é consequência da engenhosidade do ser humano e da capacidade de criação e dominação de técnicas que o diferencia dos demais seres vivos (KENSKI, 2007). Com o uso da tecnologia, o homem tem mudado a maneira de realizar as atividades diárias, inclusive a forma de fazer educação e transmitir suas memórias (KENSKI, 1998). Atualmente a sociedade está cada vez mais inserida na realidade digital, podem-se observar pessoas conectadas às redes sociais por meio de

dispositivos digitais por todos os lugares, e segundo Palfrey e Gasser (2011), vivemos na chamada Era Digital.

A informação que circulava lentamente e as dificuldades que limitavam a comunicação à distância, não são mais um problema no mundo digital e tecnológico de hoje. Por meio das TIC a sociedade vive conectada, com acesso instantâneo à informação e ao conhecimento, na qual se faz notória a celeridade de comunicação sem deslocamento físico (VELLOSO, 2008). Para Palfrey e Gasser (2011), todos os nascidos após 1980 podem ser considerados Nativos Digitais, por viverem imersos em tecnologia e desde jovens já aprenderem a dominar seus recursos. O surgimento das TIC está relacionado, portanto, à necessidade de expressar sentimentos e opiniões, e se caracteriza por ser imaterial, uma forma de linguagem (KENSKI, 2007).

Segundo Bianchi e Hatje (2007) as TIC podem ser classificadas como o grupo de ferramentas tecnológicas cada vez mais comuns e utilizadas pela sociedade. Também fazem parte das TIC, todas as novas tecnologias produzidas pelo ser-humano, como por exemplo, a internet e os aparelhos eletrônicos de comunicação que possibilitam registrar o momento por meio de sons, imagens, vídeos etc. (KENSKI, 1998). Porém, devido à intensidade com que as inovações tecnológicas têm ocorrido na sociedade, ainda existe certa resistência e receio sobre as influências e contribuições que o uso das TIC pode acarretar em diferentes contextos (PALFREY; GASSER, 2011).

No âmbito educacional, muitas são as barreiras para a inserção das TIC durante as aulas, seja por falta de apoio financeiro para aquisição dos equipamentos necessários, por resistência dos educadores, ou por insegurança gerada pela falta de domínio das ferramentas tecnológicas. Mesmo assim, alguns autores discutem e apontam a importância de pensar e utilizar as Novas Tecnologias na educação.

Segundo Mercado et al. (2002) as TIC podem contribuir de maneira positiva para a educação, por aproximar as diferentes culturas encontradas fora da sala de aula com os contextos de ensino. Não é possível falar em educação sem pensar em tecnologia, para Kenski (2007) educação e tecnologia são dois conceitos inseparáveis. É por meio da educação que o ser humano se forma e compreende a cultura da sociedade e atualmente a sociedade é constantemente alterada pela tecnologia. A valorização e popularização das TIC refletiram em mudanças nas formas de produção do conhecimento e consequentemente em como ocorre o processo educacional (MERCADO et al., 2002).

Com a finalidade de promover um processo de ensino e aprendizagem de qualidade ao aluno, o professor possui função de destaque e precisa estar atualizado às novas necessidades da sociedade para saber utilizar os mecanismos tecnológicos da melhor maneira. Para Mercado et. al (2002), as mudanças causadas pelas TIC na organização da sociedade estimulam cada vez mais a formação de um ser crítico, criativo e capaz de pensar. O acesso à informação é ilimitado e muito rápido, o professor precisa estar preparado para ensinar ao aluno os mecanismos para usufruir das potencialidades tecnológicas e conseguir filtrar o conhecimento necessário.

A utilização das TIC na educação pode potencializar a troca de informação entre professor e aluno, permitir o acesso ao conhecimento fora da sala de aula e estimular a autonomia (BIANCHI; HATJE, 2007). O uso da tecnologia como ferramenta auxiliadora durante a prática pedagógica pode ser, portanto, de extrema importância para o desenvolvimento dos objetivos propostos. Com a orientação do professor, o bom uso das TIC permite ao aluno uma maior percepção e entendimento das atividades e conteúdos desenvolvidos.

Utilizadas como ferramenta pedagógica para o ensino da capoeira, podem permitir que o aluno tenha acesso a informações e conteúdos fora do período da aula e ainda compartilhe o conhecimento encontrado com o resto do grupo. Podem estimular o engajamento dos alunos no processo de ensino e aprendizagem e favorecer a intensificação dos momentos de discussão. Auxiliam ainda, o professor na contextualização histórica e na representação dos aspectos culturais, por meio do uso de imagens e vídeos.

Como ferramenta para o ensino dos movimentos e dos elementos presentes no jogo, as TIC também podem contribuir positivamente para a aprendizagem do aluno. A filmagem das atividades desenvolvidas durante as aulas pode servir como recurso de *feedback*, no formato de vídeo, para promover a reflexão e a percepção dos participantes sobre como ocorreu a execução e utilização dos movimentos durante as práticas. As possibilidades do uso da análise de vídeo como ferramenta pedagógica são diversas e apesar da importância, não se limitam apenas como *feedback* individual para o aluno.

Bauer e Gaskell (2012), defendem o uso de vídeo como forma de registro de dados relevante para manifestações humanas complexas e difíceis de serem descritas por um observador. Quando exploradas, se apresentam como importante alternativa para avaliação do processo de ensino e aprendizagem na capoeira. A

análise de vídeo da filmagem do jogo realizado na roda pode ser uma ferramenta interessante para avaliar o progresso dos alunos com relação ao entendimento e desempenho durante o jogo. A prática teria a complexidade e as características que a precedem preservadas, assim como a análise estaria inserida no contexto da roda, momento no qual todas as experiências, vivências e fundamentos são difundidos através do jogo dos capoeiristas e da bateria de capoeira.

Sem dúvida o processo de organização metodológica do ensino da capoeira representa grande importância para a consolidação e difusão da prática como manifestação cultural. Possibilitou o acesso a diferentes espaços e contribuiu para a descriminalização perante a sociedade. Porém, mesmo com os avanços e as mudanças sociais vividas, as metodologias utilizadas nas aulas parecem não acompanhar esse processo.

Percebe-se que a temática das metodologias de ensino utilizadas para as aulas de capoeira, assim como o uso das tecnologias no processo de ensino a aprendizagem da mesma, ainda são assuntos pouco abordados nos estudos da área. Entende-se que investigar os elementos que fundamentam o ensino da prática pode ser um importante passo para compreender a estrutura e a organização existentes, e consequentemente, avançar nos conceitos da construção do conhecimento dessa manifestação cultural.

Pesquisas como essa, são relevantes para compreender o processo de ensino constituinte da capoeira, assim como, promover a reflexão e criação de novas propostas, adequadas às novas necessidades da sociedade, para potencializar a produção da cultura, a aprendizagem da capoeira e não deixar que essa manifestação cultural se perca.

1.6. OBJETIVO GERAL

Analisar duas propostas para o ensino da capoeira, uma tradicional e outra elaborada a partir da lógica interna do jogo na roda, ambas com uso das TIC e a finalidade de potencializar o processo de ensino e aprendizagem.

1.7. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar na produção científica de periódicos nacionais estudos sobre práticas pedagógicas na capoeira, com a finalidade de compreender quais aspectos a comunidade acadêmica tem discutido sobre o tema, as possíveis contribuições e/ou dificuldades.
- Apresentar a análise de mestres de capoeira sobre duas propostas de ensino, uma tradicional e outra criada a partir dos elementos táticos do jogo, ambas com a inserção das TIC como ferramenta pedagógica.
- Verificar a opinião de alunos que participaram de propostas diferentes de ensino de capoeira, uma tradicional e outra baseada na lógica do jogo da roda, sobre a experiência de aprendizagem e o uso das TIC no processo de ensino.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para realizar o estudo e atingir os objetivos propostos, optou-se pela utilização do modelo escandinavo de dissertações e teses, que organiza e já apresenta a pesquisa em um conjunto de artigos em formato de publicação (LAZZAROTTI FILHO, 2011). Segundo Cyrino e Pimentel (2017) expedidores da “Instrução Normativa Nº 01/2017-PEF – Modelo Escandinavo”, essa opção de pesquisa deve conter todos os elementos constituintes do modelo tradicional de dissertações e teses, apresentados por meio da estrutura de uma coletânea de artigos.

A pesquisa no modelo escandinavo deve incluir em sua configuração elementos pré-textuais, introdução, objetivos, procedimentos metodológicos, resultados e discussão (artigos), considerações finais, lista de referências, anexos e apêndices (CYRINO; PIMENTEL, 2017).

O presente estudo se propôs a desenvolver três artigos a partir dos objetivos específicos apresentados na dissertação, que derivaram do objetivo geral. Todos possuem como estrutura título, resumo, introdução, metodologia, resultados e discussão, e considerações finais.

Quadro 1 - Estrutura dos artigos.

Artigo 1: O “ESTADO DA ARTE” DA CAPOEIRA EM PERIÓDICOS NACIONAIS: ÊNFASE NOS ESTUDOS SOBRE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS.
Resumo. Introdução. Metodologia. Resultados e Discussão. Considerações finais.

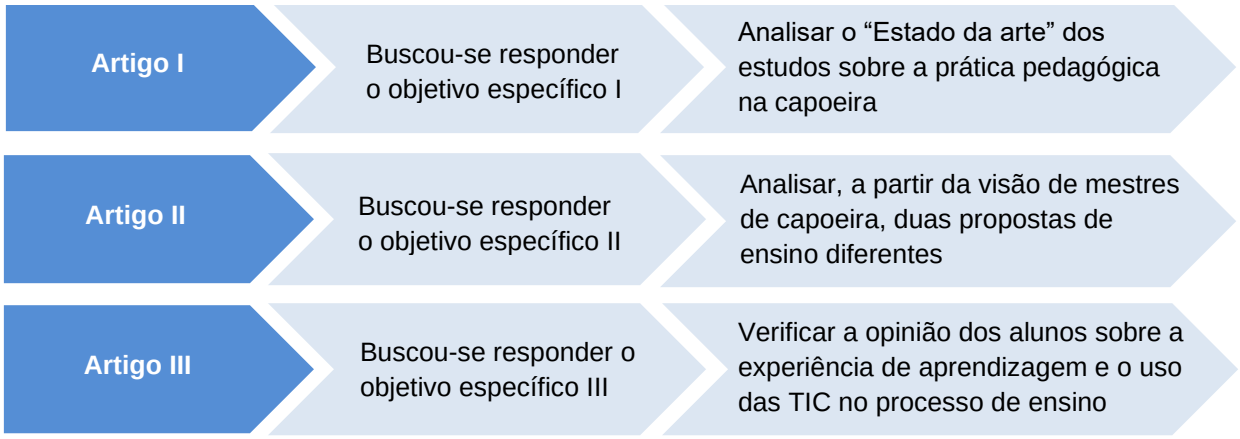
Artigo 2: A ANÁLISE DE MESTRES DE CAPOEIRA SOBRE DIFERENTES FORMAS DE ENSINAR: METODOLOGIA TRADICIONAL E PROPOSTA DE ENSINO POR MEIO DE JOGOS. Resumo. Introdução. Metodologia. Análise dos dados. Resultados e Discussão. Considerações finais.
Artigo 3: PROPOSTAS DE ENSINO DA CAPOEIRA E TIC: A VISÃO DOS ALUNOS. Resumo. Introdução. Metodologia. Análise dos dados. Resultados e Discussão. Considerações finais.

Fonte: Elaborado pelo autor.

O primeiro artigo apresentou uma revisão bibliográfica do tipo estado da arte sobre uma parte do que tem sido produzido pela comunidade acadêmica com relação à capoeira. A intenção foi compreender como as pesquisas têm colaborado para o desenvolvimento da prática pedagógica e do processo de ensino e aprendizagem dessa manifestação cultural. O primeiro estudo serviu de base para a construção do segundo artigo, como referencial e suporte teórico para a elaboração das propostas de ensino, em especial da metodologia por meio de jogos, com o objetivo de propor uma nova maneira de ensinar, a partir dos elementos fundamentais que estruturam a prática da capoeira. O segundo artigo também abordou a implementação das duas propostas de ensino e a avaliação das mesmas a partir do conhecimento de mestres de capoeira.

Por fim, o terceiro estudo foi realizado para verificar a opinião dos alunos que participaram de propostas diferentes de ensino de capoeira, uma tradicional e outra baseada na lógica do jogo na roda, sobre a experiência de aprendizagem e o uso das TIC no processo de ensino.

Figura 1 - Esquema dos artigos e respectivos objetivos.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Como fechamento da dissertação, foi inserida uma conclusão geral que reuniu os resultados apontados nos três artigos produzidos e estabeleceu a relação entre eles.

3. ARTIGO I - O "ESTADO DA ARTE" DA CAPOEIRA EM PERIÓDICOS NACIONAIS: ÊNFASE NOS ESTUDOS SOBRE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Resumo

Atualmente a capoeira é uma manifestação cultural presente em diversos países e que de certa forma vem conquistando seu espaço. Historicamente sabe-se que o caminho percorrido durante o processo de consolidação enquanto patrimônio cultural não foi fácil. Como forma de resistência do povo oprimido, a capoeira já enfrentou muitas dificuldades e perseguições. Nesse contexto é que se destacam as contribuições relacionadas às iniciativas de organização do ensino, que ajudaram a modificar a forma como a capoeira era vista pela sociedade. Apesar de desempenhar importante papel para o desenvolvimento da capoeira, a prática pedagógica não parece ser muito discutida na área. O modelo de ensino e aprendizagem utilizado ainda apresenta influência das "escolas de ofício" e parece não acompanhar os avanços da organização da sociedade e da capoeira. Desse modo, o presente estudo buscou investigar na produção científica de periódicos nacionais, estudos sobre práticas pedagógicas na capoeira, com a finalidade de compreender quais aspectos a comunidade acadêmica tem discutido sobre o tema, as possíveis contribuições e/ou dificuldades. O levantamento da produção científica foi realizado, a partir da data inicial das publicações veiculadas em sete periódicos nacionais, considerados pelo sistema Qualis/CAPES – no quadriênio base 2013-2016 e na área 21 – como B2, B1 e A2, e se estendeu até o primeiro bimestre de 2017. Foram analisados todos os artigos associados às lutas, que posteriormente foram filtrados até se chegar à temática em questão. Após a verificação, tabulação e arquivamento, os trabalhos relacionados à capoeira foram categorizados com base nas subáreas de concentração dos programas de pós-graduação da Educação Física no Brasil: biodinâmica, sociocultural e pedagógica. Foram analisados no geral 5.192 artigos, sendo apenas 2,9% da área das lutas e 0,9% referente à capoeira. Quando comparados ao total de artigos encontrados sobre lutas, os relacionados à capoeira correspondem a 29,8% das produções na área. Quanto às subáreas de concentração, a sociocultural obteve o maior índice, totalizando 29 artigos (64,4%), a pedagógica ficou em segundo lugar com 14 artigos (31,2%) e a biodinâmica em último com apenas dois artigos (4,4%). Conclui-se que a capoeira ocupa lugar de destaque nos estudos da área das lutas, possuindo o maior número de artigos entre as lutas encontradas. Contudo, a área pedagógica não recebe o mesmo destaque nos estudos analisados, o que resulta em pouco material para discutir o processo de ensino e aprendizagem da capoeira, principalmente pelo motivo de nem sempre envolverem os personagens responsáveis por disseminar o conhecimento, como mestres e professores de capoeira.

Palavras-chave: Capoeira, Estado da arte, Prática pedagógica.

3.1. INTRODUÇÃO

A capoeira é uma manifestação da cultura afro-brasileira difícil de ser classificada, pois existe muita dúvida sobre a definição dessa manifestação ser dança, luta, jogo ou até mesmo a junção desses elementos. Adorno (1999), por exemplo, propõe a capoeira como uma brincadeira de gestos destemidos e camuflados por meio da graça e malícia de seus fundamentos. Areias (1984) a define como poesia, música, diversão e brincadeira. Mas há também quem acredite ser evidenciada por uma incerteza que a transforma em jogo, dança e luta simultaneamente (REIS, 1997). Percebe-se que a capoeira possui diversos conceitos e possibilidades, os quais vão se modificando de acordo com a situação em que se manifesta.

Acredita-se que a capoeira surgiu no Brasil como um instrumento de resistência, proveniente da mistura entre as tradições culturais trazidas pelos africanos escravizados e o momento histórico vivido por eles ao chegarem ao Brasil, por volta do século XVI (SILVA; SOUZA NETO; BENITES, 2009). Foi uma forma de manifestação e expressão do povo, na busca pela sobrevivência, liberdade e dignidade (AREIAS, 1984). Segundo Soares et al. (1992), a capoeira expressa a voz do oprimido na sua relação com o opressor, reflete em seus movimentos a luta pela liberdade do negro no Brasil escravocrata. Para Souza e Oliveira (2001) a capoeira teve origem na luta da classe dominada contra o regime de escravidão, se enquadra como manifestação cultural e possui raízes brasileiras.

A prática da capoeira simbolizava a saudade da própria terra e da liberdade perdida, que através de seus movimentos utilizava o próprio corpo como arma (SOARES et al., 1992). Por meio da prática mesclada à musicalidade, os negros africanos expressavam a maneira de existir almejando dias melhores (AREIAS, 1984). Segundo Coutinho (1993) a capoeira trás elementos culturais da África, mas no Brasil é que foi sistematizada e usada como defesa pessoal.

A capoeira tem grande importância e está muito presente no processo de construção histórica do Brasil. Desde seu surgimento, muitas foram as funções e as contribuições como forma de resistência para a sociedade. Atualmente se caracteriza por ser uma manifestação cultural conhecida e praticada no mundo inteiro (FALCÃO, 2000).

Para compreender esse processo de consolidação e reconhecimento da capoeira como manifestação cultural, é interessante refletir sobre como ocorreu a organização do ensino ao longo de sua história. Alguns estudos (FALCÃO, 1995;

2000; SILVA; SOUZA NETO; BENITES, 2009) apresentam as características da trajetória do ensino a partir do surgimento da capoeira por volta do século XVI, assim como, as importantes contribuições que as primeiras iniciativas de organização metodológica proporcionaram para a prática.

Inicialmente, a aprendizagem na capoeira ocorria de maneira informal, nas ruas durante as rodas de fim de semana (FALCÃO, 1995). Os mais velhos passavam o conhecimento para os mais novos por meio da oralidade e não existia uma "receita" para aprender capoeira (SILVA; SOUZA NETO; BENITES, 2009). Aprender capoeira envolvia a prática do jogo na roda e a constante improvisação das ações, o brincar com o outro e a busca por surpreender o capoeirista. Com a proibição da prática em 1890 e a inclusão como crime no Código Penal Brasileiro, a capoeira foi duramente perseguida pelo Governo da época. Foi justamente nesse contexto que se fez necessário o surgimento das primeiras iniciativas de organização do ensino e que, consequentemente, modificaram a prática e contribuíram para resgatar a importância da capoeira perante a sociedade.

Dentre as primeiras iniciativas, destacam-se a proposta por Mestre Bimba em 1937, com a criação da Luta Regional Baiana, e a proposta por Mestre Pastinha em 1941, com a criação da primeira escola de capoeira angola. Ambas as vertentes, apesar de representarem interesses distintos, passaram a ter locais fixos e horários determinados para as aulas, assim como uma metodologia organizada para o ensino, cadastro de alunos e fundamentos a serem seguidos pelos frequentadores (FALCÃO, 2004). As alterações proporcionadas pela organização do processo de ensino e aprendizagem resultaram na mudança em como a sociedade passou a enxergar a capoeira. A popularidade da prática aumentou e em 1937 deixou de ser considerada como crime no Código Penal Brasileiro.

Entretanto, passados quase 80 anos do surgimento das primeiras iniciativas de organização do ensino, pouca coisa parece ter mudado na maneira de ensinar capoeira. As propostas que antigamente foram inovadoras e contribuíram para o desenvolvimento da manifestação cultural, atualmente são compreendidas como modelos tradicionais de ensino, fruto da legitimidade e tradição atribuídas pelo uso feito ao longo dos anos, e se caracterizam pela repetição técnica e influência dos modelos ginásticos tão conhecidos na Educação Física.

Devido às características e à pouca variação das estratégias adotadas para a condução do processo de ensino e aprendizagem da capoeira, algumas problemáticas

evidenciadas nos dias de hoje podem ser consequência desse uso exclusivo das metodologias tradicionais, uma vez que, alguns elementos fundamentais como a imprevisibilidade e a liberdade de criação das ações parecem não ser devidamente valorizados durante o ensino.

A realização do presente estudo partiu, portanto, da necessidade em refletir sobre o processo de ensino e aprendizagem da capoeira e as metodologias utilizadas, na busca por entender os elementos que os compõem e se existem novas propostas que podem auxiliar na preservação de seus fundamentos e na perpetuação enquanto manifestação cultural.

Logo, o objetivo da presente pesquisa foi investigar na produção científica de periódicos nacionais estudos sobre práticas pedagógicas na capoeira, com a finalidade de compreender quais aspectos a comunidade acadêmica tem discutido sobre o tema, as possíveis contribuições e/ou dificuldades.

3.2. METODOLOGIA

O presente trabalho se caracteriza como revisão de literatura do tipo “estado da arte”, por buscar investigar e mapear o que foi produzido pela comunidade acadêmica em periódicos nacionais na temática capoeira, mais especificamente sobre assuntos pedagógicos. De acordo com Ferreira (2002), esse tipo de investigação permite mapear o conhecimento produzido em determinada área em diferentes momentos e regiões, contribuindo bastante para a realização de pesquisas futuras, e/ou para a confirmação de dados obtidos por meio de diferentes instrumentos de coleta em uma mesma pesquisa.

No presente estudo foi realizado o levantamento da produção científica sobre o tema em questão, a partir das publicações veiculadas em sete periódicos nacionais, considerados pelo sistema Qualis/CAPES – no quadriênio base 2013-2016 e na área 21 – como B2, B1 e A2. A seleção das revistas se deu em função da relevância que estas possuem junto à comunidade acadêmica, já expressa em outros estudos e que foram sistematicamente analisados (BETTI; FERRAZ; DANTAS, 2011; BRACHT et al., 2011, 2012; IMPOLCETTO; DARIDO, 2016; RUFINO; DARIDO, 2010).

Na Tabela 1 encontram-se informações das mesmas, assim como a data de início de suas publicações, que foi o ponto de partida para o levantamento da pesquisa e que se estendeu até o primeiro bimestre de 2017.

Tabela 1 – Informações dos periódicos analisados na pesquisa.

ISSN online	Revista	Instituição responsável	Data de início	Qualis
2175-8042	Motrivivência	Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC	1988	B2
1980-6574	Motriz	Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho - UNESP Rio Claro	1995	B1
1982-8918	Movimento	Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS	1994	A2
1980-6183	Pensar a prática	Universidade Federal de Goiás – UFG	1998	B2
2179-3255	RBCE - Revista Brasileira de Ciências do Esporte	Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte – CBCE	1979	B1
1981-4690	REBEFE - Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*	Escola de Educação Física e Esporte – USP	1986	B1
1983-3083	REF/UEM - Revista de Educação Física da UEM**	Universidade Estadual de Maringá – UEM	1989	B1

* O periódico foi publicado com o nome de Revista Paulista de Educação Física até 2004, quando foi alterado para Revista Brasileira de Educação Física e Esporte.
** Em 2017 o periódico começou a adotar o nome *Journal of Physical Education*.

Fonte: Jesus (2020).

Diferentemente da maioria das pesquisas realizadas no formato “estado da arte”, o presente estudo acabou por analisar todas as publicações que tivessem termos associados às lutas em seus títulos, resumos ou palavras-chave, para posteriormente serem filtrados até se chegar às publicações que versavam sobre a temática capoeira.

Por conta da diversidade de formatos nas publicações, que ao longo das décadas foram sendo transformadas e diferentemente valorizadas, estabeleceu-se um critério de classificação quanto ao tipo desses documentos e apenas os classificados como artigos foram analisados. Assim, foram considerados aqueles que apresentavam resumo, metodologia, discussão/análise de dados, considerações finais, referências bibliográficas e que tinham pelo menos oito páginas – tamanho

considerado mínimo pelos pesquisadores para se desenvolver com propriedade o tema em questão.

Após a verificação, tabulação e arquivamento digital dos arquivos, realizou-se a categorização dos trabalhos com base nas principais subáreas de concentração dos programas de pós-graduação da Educação Física no Brasil: biodinâmica, sociocultural e pedagógica (MANOEL; CARVALHO, 2011), por meio da leitura dos resumos.

De acordo com Manoel & Carvalho (2011) as áreas podem ser caracterizadas da seguinte forma:

- *Biodinâmica*: compreende as pesquisas relacionadas às disciplinas de biomecânica, fisiologia do exercício, aprendizagem e desenvolvimento motor, controle motor e alguns campos aplicados como nutrição esportiva, treinamento e rendimento físico e esportivo;

- *Sociocultural*: abrange temas como esporte, práticas corporais e atividade física sob a perspectiva da sociologia, antropologia, história e filosofia;

- *Pedagógica*: investiga questões sobre a formação de professores, organização curricular, métodos de ensino, pedagogia do esporte, além de aspectos metodológicos, sociais, políticos e filosóficos da educação.

Para um maior refinamento da categorização e com a finalidade de identificar as produções que estavam realmente voltadas à produção do conhecimento para a prática pedagógica dos professores e mestres de capoeira, utilizou-se critérios complementares que subdividiram a área *pedagógica* em “Educação Física escolar” e “não Educação Física escolar”, já realizado de forma semelhante em outros estudos (ANTUNES et al., 2005; BETTI; FERRAZ; DANTAS, 2011; IMPOLCETTO; DARIDO, 2016).

A análise dos dados foi desenvolvida por meio de estatística descritiva.

3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram encontrados 5.192 artigos nos sete periódicos analisados. Do total, apenas 150 estudos são relacionados às lutas, o que corresponde a 2,9% dos trabalhos, e 45 especificamente à capoeira, correspondentes a 0,9%. Quando comparado ao total de artigos encontrados, observa-se um número pequeno de produções referente à área das lutas, que é ainda mais evidente ao se tratar especificamente da capoeira. Por outro lado, ao analisar apenas os trabalhos sobre

lutas, nota-se que a capoeira ocupa lugar de destaque. Dos 150 artigos encontrados, 45 são relacionados à capoeira, o que representa 29,8% dos estudos sobre lutas.

No Quadro 2 encontra-se o número de artigos analisados no levantamento e a porcentagem dos artigos de lutas e de capoeira encontrados.

Quadro 2 – Resultados do levantamento.

Estudos	Quantidade(nº)	Lutas(%)	Capoeira(%)
Artigos Gerais	5192	2,9%	0,9%
Artigos Lutas	150	_	29,8%
Artigos Capoeira	45	_	_

Fonte: Elaborado pelo autor.

O destaque obtido nas publicações sobre lutas pode ser entendido pela importância cultural que a capoeira exerce no Brasil. Segundo Cunha et al. (2014) a capoeira representa a organização das memórias e a legitimação social por meio da gestualidade. Atualmente está inserida nos mais variados contextos nacionais e internacionais (FALCÃO, 2000). É uma manifestação cultural tão rica, que se tornou patrimônio cultural brasileiro em 2008 e teve a roda de capoeira reconhecida como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade em 2014. Resta saber, como os estudos decorrentes desse destaque têm contribuído para a reflexão sobre o processo pedagógico no ensino da capoeira.

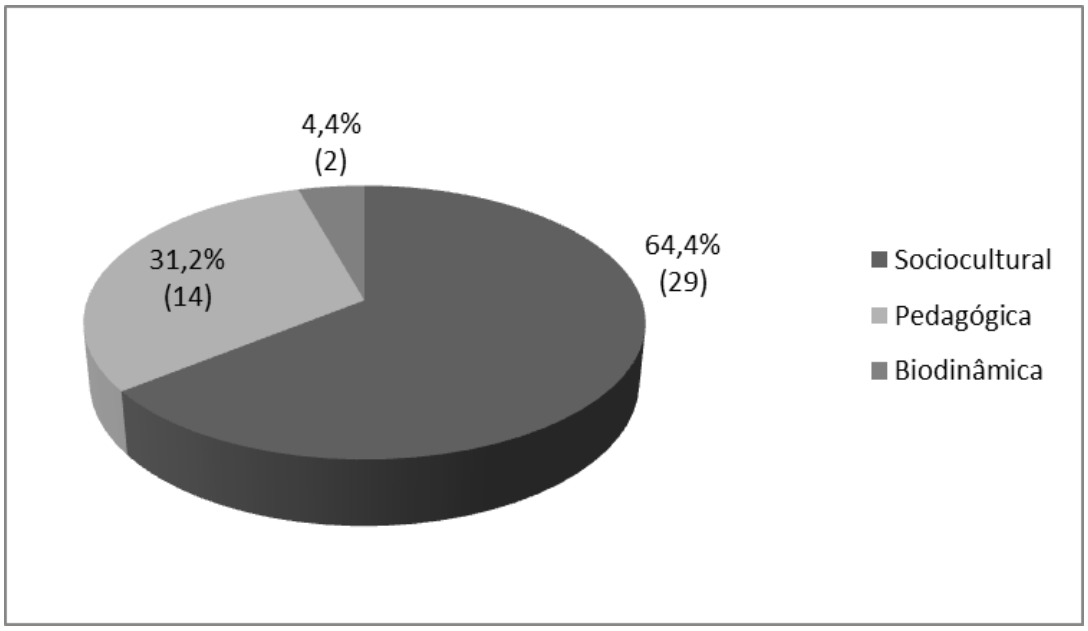
Ao classificar os artigos de capoeira quanto às subáreas de concentração dos programas de pós-graduação da Educação Física no Brasil, observa-se que a subárea com maior índice foi a sociocultural, com 64,4% dos estudos, seguida pela subárea pedagógica com 31,2% dos artigos e por último a subárea biodinâmica com 4,4%, o que chama muita atenção por se tratar da subárea com maior índice de produção na Educação Física e revela uma rejeição por parte da comunidade acadêmica sobre a investigação dos conhecimentos ligados ao assunto, e pertencentes à capoeira.

De acordo com Correia e Franchini (2010), esse cenário não se aplica à outras práticas corporais estudadas pela Educação Física e que são classificadas como da mesma temática que a capoeira. No levantamento realizado pelos autores, a biodinâmica aparece como líder na relação dos estudos desenvolvidos na área das lutas, artes marciais e modalidades esportivas de combate. Em estudo semelhante, Jesus (2020) também evidenciou que nas pesquisas referentes ao judô, a biodinâmica

lidera com 57,97% do total analisado. Não se sabe ao certo o motivo desse desinteresse pela realização de trabalhos na subárea, mas uma possível explicação seria o reflexo ocasionado pelo processo histórico da capoeira, que envolve preconceito racial, social e criminalização da prática, resultando na falta de reconhecimento e valorização que a manifestação ainda possui no cenário nacional e possivelmente repercute na área de conhecimento da biodinâmica.

No Gráfico 1 apresenta-se o perfil dos artigos de capoeira analisados, quanto às subáreas de concentração.

Gráfico 1 – Perfil dos artigos de capoeira



Fonte: Elaborado pelo autor.

Percebe-se que, dentro dessa amostra específica, a subárea pedagógica não é a de maior representatividade dentre as publicações sobre capoeira, ocupa a segunda posição com aproximadamente metade do número de artigos que possui a subárea sociocultural. Tais números podem ser compreendidos por meio de três características históricas da prática: a capoeira representar a resistência do oprimido contra o opressor, ser uma forma de expressão da cultura de um povo e ter a roda como um espaço de relações e discussões sociais. São características que compõem a essência da capoeira desde seu surgimento, atribuem seus significados e são discutidos frequentemente nos estudos da área (ALVES, 2013; AREIAS, 1984; CASTRO JÚNIOR, 2004; CUNHA et al., 2014; DIAS, 2010; PASTINHA, 1988; SIMÕES, 2000; SOARES, 2004). Confirma-se a relevância que os aspectos

socioculturais possuem dentro do universo da capoeira, o que de fato incentiva o desenvolvimento de pesquisas nessa subárea.

Entre os 29 artigos encontrados e classificados como socioculturais, os temas abordados foram: a análise da prática e/ou do jogo de capoeira, na busca por compreender os elementos e significados culturais da manifestação (ALVES, 2013; ALVES; CARVALHO, 2014; CASTRO JÚNIOR, 2004; DIAS, 2010; FALCÃO, 2006; STOTZ; FALCÃO, 2012; FARIAS; GOELLNER, 2007; PALMA; FELIPE, 1999; MELO; BARREIRA, 2015; MWEWA; VAZ, 2006; SANTOS, 2009; SILVA; FERREIRA, 2012), a análise e reflexão sobre os aspectos histórico-culturais que envolvem a origem da capoeira (CUNHA et al., 2014; FALCÃO, 1995; 2000; FONTOURA; GUIMARÃES, 2002; LUSSAC, 2015; LUSSAC; TUBINO, 2009; SILVA; SOUZA NETO; BENITES, 2009; SIMÕES, 2000), a discussão sobre as concepções atuais, e as possibilidades e contribuições que as intervenções com capoeira podem oferecer para a sociedade (ALMEIDA; TAVARES; SOARES, 2008; FALCÃO, 2004; GONÇALVES JUNIOR, 2009; SILVA, 2001), a análise do processo de esportivização da capoeira (CORREIO; BORTOLETO; PAOLIELLO, 2012; JAQUEIRA; ARAÚJO, 2013), a identificação de fatores motivacionais para a prática (PAIM; PEREIRA, 2004), a reflexão sobre a rivalidade e a violência entre grupos de capoeira (MELLO et al., 2010) e a compreensão da prática por meio da análise da narrativa dos capoeiristas (ALMEIDA; TAVARES; SOARES, 2012).

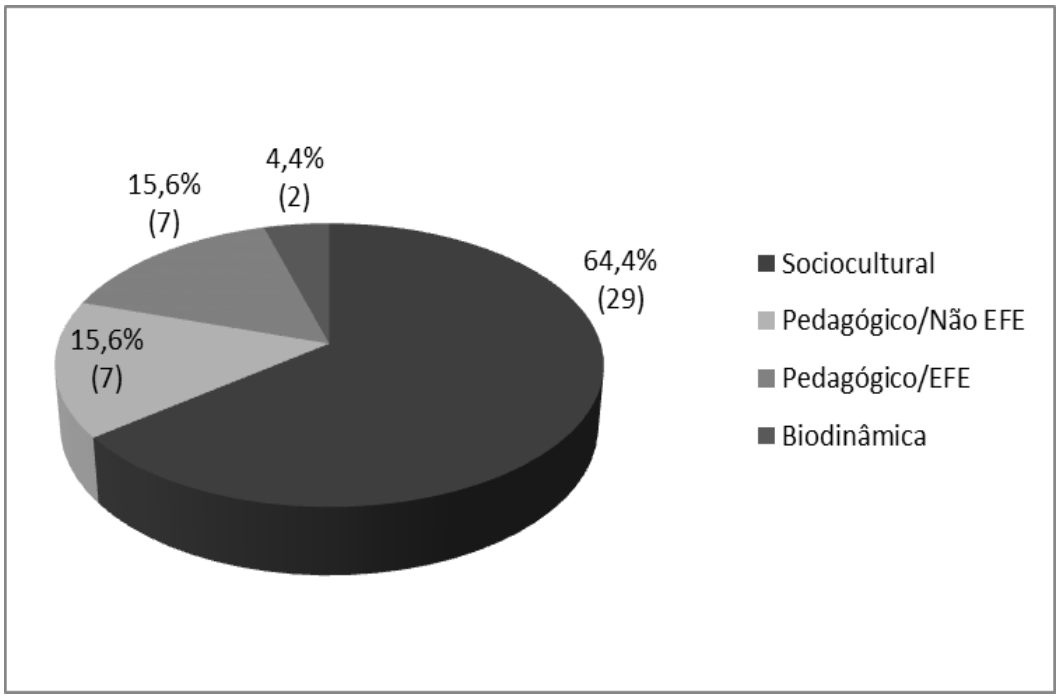
Já na subárea biodinâmica, os temas emergentes nos dois artigos encontrados foram: a análise da influência do treinamento de capoeira na coordenação motora de pessoas com Síndrome de Down, explorando as valências da motricidade fina, motricidade global e equilíbrio (REIS FILHO; SCHULLER, 2010), e a comparação do equilíbrio de deficientes visuais praticantes e não praticantes de capoeira (MATOS; MENEZES, 2012).

Ao analisar detalhadamente os artigos da subárea pedagógica, percebe-se que os conhecimentos produzidos cientificamente estão geralmente ligados à disciplina de Educação Física e discutem a prática pedagógica como um conteúdo no contexto escolar. Apenas sete artigos estão relacionados às questões pedagógicas da capoeira no ensino fora da Educação Física Escolar, ou seja, relacionados às aulas de capoeira voltadas para capoeiristas, e mesmo assim, alguns foram desenvolvidos dentro do espaço escolar como projetos extracurriculares. É um número baixo quando comparado ao total de artigos encontrados no levantamento e que dificilmente será

acessado por mestres de capoeira, uma vez que o conhecimento na área é transmitido por meio da oralidade de geração para geração, deixando a necessidade de leitura restrita à iniciativa particular e pessoal do indivíduo.

No Gráfico 2 apresenta-se o perfil dos artigos de capoeira analisados, quanto às subáreas de concentração e a subdivisão da área pedagógica em “pedagógico/não EFE” e “pedagógico/EFE”.

Gráfico 2 - Perfil dos artigos de capoeira subdivididos em Pedagógico/Não EFE e Pedagógico/EFE.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Uma análise da história do processo pedagógico de desenvolvimento da capoeira, evidencia que desde o surgimento, seu ensino é fundamentado pelo modelo das escolas de ofício (SILVA; SOUZA NETO; BENITES, 2009). O processo de ensino e aprendizagem dos movimentos possui forte influência dos métodos ginásticos da Educação Física, marcado pela exaustiva repetição técnica (DE MELO, 2015; FALCÃO, 2004). A prática pedagógica apresenta características que são denominadas tradicionais pelo histórico e legitimidade de uso das metodologias e qualquer mudança pode enfrentar grande resistência por se tratar de uma manifestação cultural. Observa-se que pesquisar e refletir sobre questões pedagógicas no ensino da capoeira não parece ser habitual ao longo da prática de professores e mestres. É comum que os discípulos formados sigam em suas aulas a

mesma forma de ensinar utilizada, anteriormente, por seus mestres, sem a necessidade e preocupação de repensar sobre as possibilidades oferecidas pela metodologia em questão.

Nos artigos pertencentes à subdivisão “pedagógico/EFE”, obtiveram destaque os seguintes temas: a discussão sobre o contexto de inserção e a importância da capoeira nas escolas e na Educação Física (CASTRO JUNIOR; ABIB; SANTANA SOBRINHO, 2000; MELO, 2011; RADICCHI; FALCÃO, 2012), a estruturação da capoeira como conteúdo da Educação Física escolar e estratégias de intervenção nas aulas (NORONHA; PINTO, 2004; SOUZA; OLIVEIRA, 2001) e o processo de pedagogização da capoeira e formação para professores de Educação Física (SANTOS; PALHARES, 2010; SILVA, 2011).

Os 15,6% das publicações classificadas como “pedagógico/não EFE” se resumem a sete artigos. São eles: Bueno, Silva e Capela (2011), os quais analisam as contribuições da prática do ensino da capoeira como instrumento de formação humana para crianças e adolescentes de um Centro de Educação Complementar. Apresentam uma reflexão crítica sobre o processo de mercadorização da capoeira e a priorização da aprendizagem técnica dos movimentos. Porém, quando relatam a experiência prática de ensino, o cenário se limita à iniciação de jovens com ênfase nas possibilidades para uma formação crítica e revolucionária. Não possuem como foco apresentar alternativas para o ensino dos movimentos sem a utilização da repetição técnica, mas sim instrumentalizar os capoeiristas para o desenvolvimento de uma prática pedagógica ciente do processo histórico da capoeira e que valorize o poder de transformação social da prática.

Bertazzoli, Alves e Amaral (2008) buscam verificar a viabilidade de aplicação de instrumentos metodológicos para o ensino da capoeira em uma abordagem crítica. A pesquisa foi realizada com alunos de uma escola particular em Campinas, que vivenciaram os diversos conhecimentos da capoeira por meio da socialização, solução de problemas, criação e reflexão. Quanto à experimentação dos movimentos, o trabalho apresenta uma metodologia que foge à utilizada tradicionalmente. A prática da capoeira foi pautada na liberdade de criação, os alunos não ficaram apenas reproduzindo um padrão de movimento, tiveram a oportunidade de experimentar diferentes formas de realizar a ação, resgatando a espontaneidade e a liberdade presentes na capoeira.

Sabino e Benites (2010) revelam o desenvolvimento de um projeto extracurricular de capoeira em uma escola particular. As aulas foram planejadas de acordo com a faixa etária da turma e a ludicidade é apontada como uma das estratégias de ensino. Observa-se uma divisão das aulas em três momentos, a brincadeira inicial, que envolve um aquecimento contextualizado ao conteúdo, o desenvolvimento dos golpes, que busca aprimorar os movimentos característicos, e a roda final, que se destina à execução do que foi aprendido na aula, dentro do jogo na roda de capoeira. Os autores ainda apontam a utilização dos métodos parcial e global para o ensino e aprendizagem dos movimentos, que segundo Faria e Galatti (2007), são métodos tradicionalmente utilizados nas aulas de capoeira. Percebe-se um destaque para a ludicidade nas aulas, assim como para a roda e execução do jogo. Porém, o ensino dos movimentos característicos da capoeira ainda se faz restrito ao uso da repetição técnica, sem englobar a imprevisibilidade do jogo.

Castro Júnior e Sant'Anna Sobrinho (2002) apresentam uma alternativa metodológica de ensino, a partir das experiências com o trato pedagógico nos projetos de capoeira desenvolvidos em escolas da rede pública. O estudo faz uso da proposta do jogo embrionário para desenvolver os conteúdos. Consiste no ensino por meio de jogos, que são discutidos e recriados pelos alunos, reforçando a autonomia, a liberdade e a criticidade durante o processo. Os autores apontam a necessidade de repensar a forma como a capoeira é inserida no ambiente escolar, pois deve atribuir sentido às práticas corporais e transcender a mecanização dos movimentos pela exaustiva repetição. Se a capoeira representa todas essas possibilidades de formação social, sua prática pedagógica não deveria ser repensada apenas no ambiente escolar. Os grupos de capoeira também devem carregar essa responsabilidade em suas aulas, para que a prática não se torne apenas comercial.

Mello et al. (2014) analisam o protagonismo de deficientes intelectuais no processo de ensino e aprendizagem da capoeira em um projeto de extensão universitária. O delineamento metodológico da pesquisa foi referenciado no suporte teórico dos "estudos com o cotidiano" e inicialmente objetivou ensinar os fundamentos gestuais da capoeira de forma tradicional. Porém, no decorrer do projeto a prática pedagógica foi repensada, pois evidenciou-se um maior interesse dos alunos pelas atividades musicais e rítmicas. As músicas e os instrumentos utilizados na roda de capoeira favoreceram as relações e contribuíram para um maior protagonismo dos alunos no processo de ensino e aprendizagem.

Heine, Carbinatto e Nunomura (2009) desenvolveram estudo caracterizado como revisão de literatura e buscaram analisar a aplicabilidade dos estilos de ensino, propostos por Mosston, no processo de iniciação de capoeira para crianças de sete a 10 anos. Os autores apresentam incialmente uma reflexão crítica sobre o processo de formação dentro da capoeira, que acaba por diminuir o potencial dos mestres e professores, classificando-os como práticos que dominam apenas o conhecimento técnico. Destacam, de maneira positiva, que no jogo não existem situações pré-determinadas, mas quando se referem à prática pedagógica, apresentam uma estrutura de aula na qual o processo de ensino e aprendizagem ocorre separadamente, com a execução de um movimento específico e a repetição para o aprimoramento.

Quanto ao desenvolvimento do aspecto tático do jogo de capoeira, apontam o uso de sequências de movimentos como método de ensino. Talvez seja a maior contradição, pois se o jogo é imprevisível, utilizar sequências pré-determinadas como método de ensino parece inadequado. Por fim, são apresentados seis estilos de ensino classificados como apropriados para o trabalho com capoeira. Dos seis destacados, apenas um é mencionado como alternativa para o ensino da capoeira próximo à realidade do jogo na roda, favorecendo a criticidade, a liberdade de movimento, a criatividade e a imprevisibilidade das ações.

Observa-se ao longo do trabalho, que apesar da crítica trazida pelo texto sobre a maneira tradicional de ensinar utilizada por mestres e professores, a proposta dos autores não supera o problema da valorização da repetição técnica durante as aulas, pois os exemplos utilizados para descrever cada estilo de ensino aplicado à capoeira, não passam de diferentes formas para ensinar os movimentos característicos de maneira fragmentada e descontextualizada do jogo.

De Melo (2015) apresenta uma análise da estrutura interna do jogo de capoeira e a relação com as metodologias de ensino-aprendizagem-treinamento. Discute a possibilidade de utilizar metodologias conhecidas na pedagogia do esporte para o ensino da capoeira, devido ao elemento comum em ambos: o jogo. Defende a valorização da lógica interna do jogo de capoeira, mantendo a imprevisibilidade e a criatividade das ações. Faz uma crítica ao rumo que a capoeira tomou e às metodologias tradicionalmente utilizadas pelos mestres. Por fim, apresenta como alternativa para um ensino fundamentado nessa perspectiva, o método situacional,

que permite inter-relacionar a técnica e a tática durante as aulas e favorece a tomada de decisão e a antecipação nas situações de jogo.

Dos sete artigos “pedagógico/não EFE” descritos nessa pesquisa, três (BERTAZZOLI; ALVES; AMARAL, 2008; CASTRO JÚNIOR; SANT’ANNA SOBRINHO, 2002; DE MELO, 2015) apresentam propostas alternativas para o processo de ensino e aprendizagem dos movimentos de capoeira e valorizam a imprevisibilidade, a criatividade e a liberdade presentes no jogo. Um artigo (BUENO; SILVA; CAPELA, 2011) aponta críticas ao método tradicional de ensino da capoeira, no entanto, as alternativas indicadas não envolvem especificamente a prática dos movimentos. Dois estudos (HEINE; CARBINATTO; NUNOMURA, 2009; SABINO; BENITES, 2010) compreendem a importância do jogo, da ludicidade e da imprevisibilidade no processo de ensino e aprendizagem dos movimentos, mas priorizam a repetição técnica e apresentam pouca ou nenhuma alternativa que valorize esses elementos nas aulas de capoeira. E um estudo (MELLO et al., 2014) propôs o método tradicional de ensino para a iniciação dos movimentos, mas precisou modificar a estratégia por falta de motivação dos alunos.

3.4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A capoeira ocupa lugar de destaque nas pesquisas da área das lutas, mas a subárea pedagógica não representa a temática mais abordada. Nos estudos pedagógicos encontrados, percebe-se a influência direta do contexto escolar e da disciplina de Educação Física em metade dos artigos. Os outros sete trabalhos foram classificados como “pedagógico/não EFE”, por não abordarem a capoeira como um conteúdo nas aulas de Educação Física e possuírem a prática pedagógica como tema principal, apesar de alguns deles também terem ocorrido em ambientes escolares, por meio de atividades extracurriculares.

Em estudo semelhante, Correia e Franchini (2010) analisaram a produção acadêmica de lutas, artes marciais e esportes de combate em revistas nacionais no período de 1998 a 2008. Constataram que a capoeira também ocupa lugar de destaque nas produções sobre a temática, mas que estudos relacionados às questões pedagógicas das lutas, artes marciais e esportes de combate, classificadas pelo autor como subárea pedagogia do movimento humano, representam um número pequeno (oito) no quadro analisado, ficando atrás do total de estudos das áreas biodinâmica e sociocultural.

Percebe-se nos poucos artigos “pedagógico/não EFE” analisados na presente pesquisa, a existência de uma preocupação em repensar o modo de ensino e valorizar a lógica interna do jogo de capoeira. Apenas um estudo não mencionou a importância do jogo, da criatividade e da imprevisibilidade no processo de ensino e aprendizagem. Porém, são poucas as propostas metodológicas alternativas encontradas para o ensino da capoeira e que de fato possibilitem uma facilidade de acesso aos mestres e professores dessa manifestação cultural.

Levando em consideração a carência por novas propostas pedagógicas para o processo de ensino e aprendizagem da capoeira, é que mais trabalhos sobre a temática e que busquem elaborar, implementar e avaliar novas propostas de ensino para a prática, se fazem necessários para avançar as discussões, oferecer novos suportes teórico-metodológicos com estratégias acessíveis aos responsáveis pelo seu ensino e, consequentemente, auxiliar na preservação das características do jogo e da prática enquanto manifestação cultural.

4. ARTIGO II – A ANÁLISE DE MESTRES DE CAPOEIRA SOBRE DIFERENTES FORMAS DE ENSINAR: METODOLOGIA TRADICIONAL E PROPOSTA DE ENSINO POR MEIO DE JOGOS

Resumo

Atualmente, a capoeira encontra-se bem consolidada como manifestação cultural, que carrega consigo a ancestralidade dos povos afrodescendentes. Nos últimos anos tem conquistado espaço na sociedade e encontra-se inserida em diversos contextos, com um número de academias de capoeira cada vez maior. Porém, alguns problemas parecem ter surgido com essa crescente expansão da prática. O ensino da manifestação cultural, que antigamente ocorria por meio da oralidade e de modo informal, passou a ser sistematizado e padronizado. As características de imprevisibilidade das ações e liberdade de movimento deixaram de ser valorizadas pelas metodologias utilizadas e que com o tempo foram consolidadas como tradicionais. Tendo em vista as mudanças na maneira de ensinar capoeira e a preocupação com os riscos que a padronização e a sistematização excessiva dos movimentos podem representar para a descaracterização da manifestação cultural, foi que o presente estudo buscou refletir e discutir, a partir da lógica interna constituinte do jogo de capoeira, de que forma os conhecimentos pedagógicos e as ferramentas tecnológicas podem contribuir positivamente com o processo de ensino e aprendizagem. Logo, o objetivo da pesquisa foi apresentar a análise de mestres de capoeira sobre duas propostas de ensino, uma tradicional e outra criada a partir dos elementos táticos do jogo, ambas com a inserção das TIC como ferramenta pedagógica. Participaram do estudo dois mestres de capoeira angola que avaliaram um curso de extensão de 15 semanas, oferecido para 23 iniciantes de capoeira com mais de 18 anos de idade e no máximo um ano de prática. A realização da pesquisa foi dividida em três etapas: 1- Elaboração das propostas de ensino, que foi destinada à organização das duas metodologias utilizadas no curso (uma tradicional e outra a partir do ensino por meio de jogos); 2- Implementação, que correspondeu ao período de realização do curso de extensão (turma 1 – ensino tradicional; turma 2 – ensino por meio de jogos); 3- Avaliação, na qual os vídeos dos jogos dos alunos, gravados na roda final do curso, foram assistidos e analisados pelos dois mestres, com o intuito de compreender as contribuições e limitações proporcionadas pelas metodologias utilizadas ao processo de ensino. Ao todo foram analisados 10 vídeos, cinco de cada turma, contendo um jogo por vídeo com duração de no máximo dois minutos cada. Os comentários dos mestres sobre os jogos assistidos foram gravados, transcritos e posteriormente analisados por meio do método de categorias de codificação. Os principais resultados apontaram que o ensino tradicional favoreceu a aprendizagem dos movimentos característicos e possibilitou as condições necessárias para que os alunos jogassem de acordo com a experiência de 15 semanas que tiveram. Em contrapartida, não contribuiu efetivamente para a aprendizagem dos elementos táticos presentes no jogo, como a movimentação na roda e a ocupação dos espaços. Já a proposta de ensino por meio de jogos, utilizada nas aulas da turma 2, favoreceu tanto a aprendizagem dos elementos técnicos que compõem os movimentos da capoeira, quanto dos conhecimentos táticos constituintes do jogo, e fez com que os mestres avaliassem a turma como já iniciada, por aparentar mais tempo de experiência. Conclui-se que os resultados apresentaram possibilidades e contribuições relevantes com relação ao uso, principalmente, da proposta de ensino por meio de jogos.

Palavras-chave: capoeira; metodologias de ensino; análise de vídeo; mestres de capoeira.

4.1. INTRODUÇÃO

Talvez um dos maiores desafios para quem pratica ou estuda capoeira, seja defini-la em palavras. Muitas são as formas de entendimento dessa prática corporal e ao procurar uma definição, inúmeras concepções são encontradas e dificilmente as discussões chegam a um consenso. Há quem diga que o motivo da capoeira ter resistido à perseguição ao longo dos anos, foi justamente a incerteza gerada por essa capacidade de camuflar as reais intenções existentes na prática, o que dificulta a compreensão da sua essência.

Durante uma roda de capoeira é possível identificar a presença de vários elementos comuns também à outras práticas corporais como lutas, danças, jogos e brincadeiras, que permitem entende-la até mesmo como a junção desses conceitos (REIS, 1997). Ao longo da história, a capoeira já possuiu diversas funções, que variaram de acordo com as necessidades de quem a praticava. Inicialmente foi interpretada como luta e forma de resistência na busca por liberdade e sobrevivência (AREIAS, 1984; SOARES et al., 1992), mas já representou também, uma alternativa de sustento ligada à marginalidade nos centros urbanos, onde utilizando o conhecimento proveniente da prática, capoeiristas aceitavam dinheiro para realizar tarefas de diversas naturezas (SOARES, 2004). Atualmente, a prática encontra-se bem consolidada como manifestação cultural, que carrega consigo a ancestralidade dos povos afrodescendentes.

A complexidade que envolve o universo da capoeira e a riqueza cultural presente em sua essência, a tornam herança cultural muito importante e que não pode ser esquecida pela sociedade. As possibilidades oferecidas pelo ensino da capoeira para a formação do ser humano são inúmeras (PAIM; PEREIRA, 2004) e por fazer parte da cultura popular brasileira, deve ser ensinada nos mais diversos locais. Felizmente, como manifestação cultural, a prática ganhou bastante espaço e é reconhecida mundialmente. Encontra-se inserida em escolas, universidades e o número de academias de capoeira se faz cada vez maior.

Porém, alguns problemas parecem ter surgido com essa crescente expansão da prática. O ensino da manifestação cultural, que antigamente ocorria por meio da oralidade e de modo informal, passou a ser sistematizado e padronizado (FALCÃO,

1995; 2004; SILVA; SOUZA NETO; BENITES, 2009), não valorizando como deveria os diversos elementos presentes na prática e que a tornam tão complexa, como as características de luta, brincadeira e dança ao mesmo tempo camufladas na forma de jogo. A imprevisibilidade das ações e a liberdade de movimento evidenciadas nas rodas de capoeira aos finais de semana, deixaram de ser tão valorizadas pelas metodologias de ensino utilizadas (ALVES, 2013; FARIA; GALATTI, 2007; SILVA, 2011), as quais aqui serão chamadas de metodologias tradicionais.

Como metodologias tradicionais para o ensino da capoeira, entendem-se as propostas que fazem o uso da repetição de movimentos e da valorização da técnica durante o processo de ensino e aprendizagem, deixando em segundo plano os elementos táticos constituintes do jogo. Segundo Faria e Galatti (2007) como exemplos de metodologias tradicionais utilizadas nas aulas, encontram-se os métodos parciais, globais e mistos, que buscam de diferentes formas ensinar a execução dos movimentos característicos da capoeira, a partir da repetição técnica.

Entende-se que a capoeira é vista como uma tradição por representar a herança cultural de um povo, e por esse motivo, as propostas de mudança com relação ao ensino costumam ser recebidas com resistência pela sociedade. Até certo ponto isso é positivo, pois auxilia na preservação dos seus fundamentos e princípios, mas estudos como os de Falcão (1995), Silva, Souza Neto e Benites (2009) mostram que a capoeira está em constante mudança e que a prática acompanha as características da sociedade, pois a cultura é produzida e ressignificada pelo ser humano a todo o momento. A preocupação em não descaracterizar a manifestação deve existir para que os fundamentos originários da capoeira sejam preservados e seus elementos histórico-culturais não sejam esquecidos. Contudo, alguns conhecimentos produzidos pela humanidade ao longo dos anos, podem ser utilizados para consolidar ainda mais a capoeira como patrimônio cultural.

O campo do conhecimento pedagógico atualmente, é muito mais amplo do que quando a capoeira surgiu, com uma variedade de metodologias distintas à disposição dos professores. Conhecendo as necessidades e as características do contexto no qual está inserido, o professor pode escolher a metodologia de ensino mais adequada, que valorize os fundamentos da capoeira e que amplie os horizontes da prática, sem ficar restrito unicamente às metodologias tradicionais.

Nessa perspectiva, o presente estudo também apresenta as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) como ferramentas desenvolvidas pela humanidade,

e que oferecem uma série de potenciais possibilidades para o processo de ensino e aprendizagem, como observa-se em estudos recentes sobre outras práticas corporais (DINIZ, 2017; FARIAS, 2018; LUCCA, 2018; SARRUGE, 2018).

Assim como as metodologias atuais de ensino, as TIC não são muito utilizadas durante o processo de ensino e aprendizagem da capoeira. Nota-se a presença dessas tecnologias no universo da manifestação cultural apenas quando ligada à divulgação de eventos ou trabalhos de pessoas e grupos relacionados à capoeira. Inserida como ferramenta pedagógica durante as aulas, as TIC podem auxiliar o professor/mestre na contextualização e resgate histórico-cultural que envolve a prática, por meio do uso de recursos audiovisuais. Permitem que o aluno tenha acesso ao conteúdo fora do horário das aulas, aumentando o engajamento do mesmo. Com relação ao ensino dos movimentos e à lógica do jogo, podem ser utilizadas como *feedback* aos alunos, que conseguem assim, analisar as movimentações e identificar diversos elementos relacionados à prática.

Pensar sobre a prática pedagógica na capoeira, significa refletir a respeito de uma série de questionamentos, que na pesquisa, foram o ponto de partida e impulsionaram as discussões. Quais metodologias de ensino são ou podem ser utilizadas? O uso de metodologias distintas acarreta em diferenças no processo de ensino e aprendizagem? As tecnologias podem auxiliar o ensino da capoeira? Será que uma proposta de ensino baseada na lógica do jogo da roda e com uso das tecnologias pode promover uma aprendizagem diferente do ensino tradicional? Mestres de capoeira podem apontar diferenças na qualidade de jogo de duas propostas de ensino distintas?

Tendo em vista as questões apresentadas, as mudanças na maneira de ensinar capoeira e a preocupação com os riscos que a padronização e a sistematização excessiva dos movimentos podem representar para a descaracterização da manifestação cultural, é que o presente estudo buscou refletir e discutir sobre a lógica interna constituinte do jogo de capoeira, assim como, de que forma os conhecimentos pedagógicos e as ferramentas tecnológicas podem contribuir positivamente com o processo de ensino e aprendizagem.

Logo, o objetivo da pesquisa foi apresentar a análise de mestres de capoeira sobre duas propostas de ensino, uma tradicional e outra criada a partir dos elementos táticos do jogo, ambas com a inserção das TIC como ferramenta pedagógica.

4.2. METODOLOGIA

Para realizar esse estudo utilizou-se a metodologia de pesquisa do tipo qualitativa, com referencial teórico na pesquisa-ação estratégica (FRANCO, 2005), que busca transformar a prática por meio do diálogo entre ação e pesquisa e permite ao pesquisador planejar a intervenção sem a participação dos outros indivíduos envolvidos, assim como acompanhar e avaliar os efeitos e resultados do estudo.

A pesquisa qualitativa é uma forma sistematizada de investigação que se baseia no método científico de solução de problemas (THOMAS; NELSON; SILVERMAN, 2012). Segundo Bogdan e Biklen (1994) esse tipo de pesquisa possui cinco características que a definem: 1- a fonte dos dados se encontra no ambiente natural e o pesquisador se faz o principal instrumento; 2- os dados não são apresentados em forma de números e sim de palavras ou imagens; 3- o foco da investigação se dá no processo e não somente nos resultados; 4- a análise dos dados é realizada de forma indutiva e; 5- a forma como os participantes interpretam as situações tem extrema importância para a pesquisa. De maneira resumida, a pesquisa qualitativa não se atém a números e busca interpretar as diferentes realidades sociais (BAUER; GASKELL, 2012).

A metodologia escolhida permite, portanto, investigar e buscar entender de forma mais significativa os elementos que envolvem o processo de ensino e aprendizagem da capoeira. Fornece estratégias de investigação e análise que possibilitam o acesso aos conceitos dos diferentes participantes envolvidos, levando em consideração as diferentes realidades e pontos de vista.

Participaram da pesquisa dois mestres de capoeira angola que avaliaram um curso de extensão, com duração de 15 semanas, oferecido e ministrado pelo pesquisador na Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” no Instituto de Biociências do Campus de Rio Claro para 23 iniciantes em capoeira. Os critérios para seleção dos iniciantes que participaram do curso foram:

- Ter no máximo um ano de experiência com capoeira, por tratar-se de um curso de iniciação.
- Ser maior de 18 anos.

Para atingir o objetivo proposto, o estudo foi desenvolvido por meio de três etapas: 1. Elaboração das propostas de ensino; 2. Implementação; 3. Avaliação.

1ª Etapa – Elaboração das propostas de ensino

A partir do levantamento diagnóstico realizado no primeiro artigo, a primeira etapa do segundo artigo foi destinada à elaboração das propostas de ensino utilizadas durante o curso de extensão, sendo uma no modelo tradicional e outra a partir da lógica do jogo de capoeira.

A organização da nova proposta partiu da ideia de um ensino pautado na valorização do jogo de capoeira, bem como dos fundamentos que o caracterizam: a imprevisibilidade e a liberdade de criação dos movimentos. Foram elencados os principais elementos táticos e objetivos presentes no jogo de capoeira, emergentes de uma reflexão realizada sobre a lógica interna da prática, para então se pensar e organizar as atividades e estratégias posteriormente utilizadas para o ensino da capoeira nas aulas durante o curso. A proposta possui como fundamentação teórica os conceitos apresentados pelo modelo do *Teaching Games for Understanding* (TGfU) e fez uso das TIC (celulares, projetor, imagens, vídeos, câmera e rede social) como ferramentas pedagógicas e avaliativas do processo de ensino e aprendizagem.

A estrutura da proposta tradicional de ensino baseou-se na valorização da técnica dos movimentos da capoeira e da repetição como forma de aprendizagem e aprimoramento. Os planos de aula foram organizados a partir dos modelos propostos pelos Estilos de Ensino Comando e Tarefa (MOSSTON; ASHWORTH, 2008) e pelas metodologias Parcial, Global e Mista (FARIA; GALATTI, 2007). As TIC (celulares, projetor, imagens, vídeos, câmera e rede social) também foram utilizadas como ferramentas pedagógicas e avaliativas durante o processo de ensino e aprendizagem.

Os conteúdos e o cronograma das aulas foram os mesmos em ambas as propostas, divergindo apenas quanto à forma de ensinar e às estratégias utilizadas. Ao todo, foram elaborados 60 planos de aula, 30 de cada proposta de ensino, para serem posteriormente implementados e avaliados.

Quadro 3 - Cronograma do curso de extensão de capoeira angola.

AULA	DATA	TEMA
1	06/08/2019	Apresentação e introdução do curso
2	08/08/2019	História e fundamentos básicos da capoeira
3	13/08/2019	História e fundamentos básicos da capoeira
4	15/08/2019	Movimentos básicos da capoeira
5	20/08/2019	Movimentos básicos da capoeira
6	22/08/2019	Jogo e instrumentos da capoeira
7	27/08/2019	Jogo e instrumentos da capoeira
8	29/08/2019	Fundamentos da roda de capoeira

9	03/09/2019	Roda de capoeira (avaliação)
10	05/09/2019	Movimentos da capoeira (acrobacia e deslocamento)
11	10/09/2019	Movimentos da capoeira (acrobacia e deslocamento)
12	12/09/2019	Movimentos de defesa
13	17/09/2019	Movimentos de defesa
14	19/09/2019	Movimentos de ataque
15	24/09/2019	Movimentos de ataque
16	26/09/2019	Instrumentos e fundamentos da roda de capoeira
17	01/10/2019	Roda de capoeira (avaliação)
18	03/10/2019	Movimentos de desequilíbrio
19	08/10/2019	Movimentos acrobáticos
20	10/10/2019	Movimentos de deslocamento
21	15/10/2019	Jogo e instrumentos da capoeira
22	17/10/2019	Movimentos de ataque e defesa
23	22/10/2019	Movimentos de desequilíbrio
24	24/10/2019	Movimentos acrobáticos
25	29/10/2019	Jogo e chamada de capoeira
26	31/10/2019	Jogo e chamada de capoeira
27	05/11/2019	Jogo e instrumentos de capoeira
28	07/11/2019	Instrumentos e fundamentos da roda de capoeira
29	12/11/2019	Roda de capoeira (avaliação final)
30	21/11/2019	Grupo focal

Fonte: Elaborado pelo autor.

2ª Etapa – Implementação

Durante a segunda etapa ocorreu a implementação das propostas elaboradas para o ensino da capoeira. O curso oferecido foi composto por duas turmas (T1 e T2), uma com 12 e outra com 11 alunos respectivamente, sendo por semana, duas aulas de uma hora para cada (às terças e quintas, das 19h-20h para a T1 e das 20h-21h para a T2). Ao longo das aulas esse número de participantes foi diminuindo, por fim, 12 iniciantes conseguiram concluir o curso.

Desses 12 alunos, cinco pertenciam à T1 e sete à T2 e a relação de participantes com experiência prévia de capoeira (menos de um ano) foi equilibrada entre as turmas, como pode ser observado no quadro a seguir.

Quadro 4 - Relação de participantes com e sem experiência anterior com capoeira.

Turma	Participantes com experiência anterior	Participantes sem experiência anterior	Total de participantes
T1	2 (40%)	3 (60%)	5
T2	3 (43%)	4 (57%)	7

Fonte: Elaborado pelo autor.

As aulas da T1 foram organizadas a partir da metodologia tradicional de ensino da capoeira, cujo foco foi voltado para a repetição dos movimentos e aprimoramento da técnica. Já para a T2, as aulas foram estruturadas a partir da nova proposta de ensino da capoeira, elaborada para a presente pesquisa.

Durante as aulas, as TIC estiveram inseridas da mesma forma em ambas as turmas. Foram utilizadas em vários momentos e de diferentes maneiras: como ferramenta de comunicação e compartilhamento de conteúdo referente ao curso, por meio de grupo pedagógico criado para cada turma no *whatsapp*, como forma de reflexão individual e coletiva sobre as ações realizadas pelos participantes, a partir da análise de atividades filmadas; como recurso pedagógico para abordar e apresentar conteúdos conceituais; e por fim, como parte da avaliação final da pesquisa, por meio da análise de vídeo do jogo realizado na roda.

3ª Etapa – Avaliação

A terceira etapa do estudo foi destinada à avaliação da aprendizagem dos alunos e, consequentemente, das possibilidades proporcionadas por cada metodologia utilizada. A avaliação ocorreu após o encerramento do curso, por meio da análise de vídeo feita por mestres de capoeira, a respeito do jogo dos alunos na roda. No total foram realizados três momentos de filmagem em cada turma, com intervalos de aproximadamente 30 dias cada, ao longo das 15 semanas do curso. Os momentos de filmagem ocorreram durante a realização da roda de capoeira, na qual os alunos tiveram o jogo registrado por meio de uma câmera *Gopro Hero7 Black* com a finalidade de posterior análise.

Os vídeos do último momento de filmagem do curso de extensão foram assistidos e analisados por especialistas na área, no caso, dois mestres de capoeira angola, com os quais contatos pessoais foram estabelecidos e que concordaram em participar da pesquisa.

O mestre 1 (M1) iniciou sua trajetória na capoeira em 1986, com 15 anos de idade, em um grupo de capoeira regional na cidade de Campinas-SP. Em 1989, começou a estudar capoeira angola e por se identificar mais com a prática, em 2001 decidiu se dedicar exclusivamente ao estilo. Ao longo dos anos, desenvolveu trabalhos com capoeira angola em diversos lugares e desde 2009 ministra as aulas de capoeira e outras manifestações culturais (maculelê, puxada de rede, samba de roda), em seu grupo na cidade de Campinas-SP. Como reconhecimento do seu

trabalho, em 2013 foi formado mestre de capoeira angola e segue representando a prática corporal por onde passa.

O mestre 2 (M2) é natural da Ilha de Itaparica-BA, onde em 1965 iniciou sua prática com capoeira angola, aos nove anos de idade, como discípulo do mestre Paulo dos Anjos, um dos mais renomados da história da capoeira. Atualmente, o M2 é um dos representantes do legado deixado por mestre Paulo e desenvolve importante trabalho para preservação e valorização da cultura popular. Seu grupo de capoeira possui núcleos espalhados pelo Brasil, sendo em São Paulo o polo principal. Além da capoeira, o mestre também realiza atividades com outras manifestações culturais, como o samba de roda tradicional da Ilha de Itaparica.

A apresentação dos vídeos ocorreu por meio de um encontro presencial previamente agendado com cada mestre, em dias e locais distintos. Cada encontro teve duração de aproximadamente uma hora e vinte minutos. Os vídeos foram exibidos por meio de um *notebook.* Ao todo foram apresentados 10 vídeos, cinco da T1 e cinco da T2, contendo um jogo (de uma dupla) de no máximo dois minutos de duração em cada (tempo total dos vídeos: 19min e 6s).

Primeiramente foram exibidos os cinco vídeos da T1, para em seguida serem apresentados os cinco da T2. Os mestres foram previamente informados de que a pesquisa envolvia duas turmas distintas, com o mesmo tempo de prática e com os jogos filmados no mesmo dia. Porém, não sabiam a qual turma os vídeos pertenciam e nem qual proposta de ensino havia sido utilizada nas aulas de cada uma. Ao final de todo vídeo foi dado um intervalo para que os mestres pudessem comentar sobre as impressões do jogo. Os 12 alunos concluintes do curso jogaram nos vídeos e nenhuma dupla se repetiu ao longo dos 10 jogos analisados.

Hastie, Layne e Mesquita (2013), já utilizaram tal estratégia de avaliação em um estudo com handebol, no qual implementaram uma unidade didática no modelo de educação esportiva e ao longo da temporada filmaram os jogos dos alunos, que posteriormente foram analisados por três técnicos especialistas em handebol. Para os autores, tal experiência mostrou que a análise do jogo feita por especialistas fornece muitos dados que ajudam a explicar o desempenho dos alunos no jogo.

A utilização dessa estratégia permitiu avaliar de forma mais clara o nível de aprendizagem das turmas do curso de extensão, uma vez que, devido às características da capoeira angola, a análise da aprendizagem e do progresso do

aluno se apresenta de maneira subjetiva, o que dificulta o entendimento e a avaliação dos resultados.

As falas dos mestres, sobre os vídeos assistidos, foram gravadas por meio de dispositivo de áudio e tiveram seus conteúdos transcritos para armazenamento e análise dos dados.

4.3. ANÁLISE DOS DADOS

A análise foi feita pelo método de categorias de codificação (BOGDAN; BIKLEN, 1994), uma forma de classificar os dados que foram recolhidos organizando-os por palavras ou frases. Segundo Bogdan e Biklen (1994), a construção de um sistema de codificação passa por algumas etapas: a procura por padrões apresentados nos dados, a representação dos mesmos por frases ou palavras (categorias de codificação) e a discussão dessas categorias emergentes.

Tal método permite ao pesquisador realizar um processo de redução dos dados, identificando as informações mais relevantes apresentadas no discurso dos participantes e posteriormente fazer a comparação e discussão dos resultados obtidos.

Deste modo, as falas dos mestres sobre os vídeos assistidos foram organizadas em planilhas e passaram por sete fases, nas quais foi feita uma lapidação do conteúdo até se obter a relação dos códigos finais. Nas três últimas fases, as palavras e/ou frases passaram a ser agrupadas por cores, de acordo com a semelhança de significado e os códigos repetidos foram aglutinados. O quadro abaixo exemplifica, com um pequeno recorte da análise de vídeo feita pelo M1, o processo de codificação realizado.

Quadro 5 - Trecho do processo de codificação da análise de vídeo.

Codificação	Análise de vídeo

Fase 1	**Santa Maria mãe de Deus é um canto no contexto religioso né, dos antigos, que é para preparar o espaço, preparar o corpo para o ritual, muito bom.** Então você cantou a ladainha antes. É só isso. E **o ritual está perfeito, dá para ver aí a forma que as alunas estão se apresentando no centro da roda, que elas são bem iniciantes e está iniciando mas está perfeito assim, rabo de arraia, a negativa, tesoura, a chapa de costas, os movimentos mesmo que a gente... é, os movimentos tradicionais da capoeira, o básico, perfeito. Eu vejo assim que a outra aluna teve dificuldade de fazer o aú, embora também, o que eu falei para você que a capoeira queira ou não queira, mesmo todas as linhagens da capoeira ter estilos, acaba sendo padronizada sim. Porque todo mundo acredita que naquela tesoura de costas tem que fazer só o aú. E ela tentou fazer o aú, não conseguiu e desistiu, fez uma passagem. Não precisa fazer o aú, tem vários movimentos, significa passagem por cima, aí você vai passar todos os movimentos. E a tesoura alta, que é a forquilha que a turma fala, significa passagem por baixo. Mas para mim está perfeito, vejo ritual, vejo que a bateria está certinha, está dentro ritmo, está um tom só, uma tonalidade só, está em harmonia e os alunos estão sentados dentro do círculo prestando atenção no jogo.** Perfeito, esse vídeo é isso. Eu só senti falta da ladainha, mas tudo bem porque o vídeo é de dois minutos e são poucas ladainhas que tem dois minutos, a maioria tem mais do que dois minutos, algumas tem a louvação, outras tem a chula, então acaba sendo extensa. Mas eu vi pela sua tonalidade de voz que você cantou a ladainha mesmo né. Mas legal.
Fase 2	**Santa Maria mãe de Deus é um canto no contexto religioso** né, dos antigos, que é **para preparar o espaço, preparar o corpo para o ritual**, muito bom. **O ritual está perfeito**, **dá para ver** aí **a forma que as alunas estão se apresentando no centro da roda, que elas são bem iniciantes e está iniciando mas está perfeito** assim**, rabo de arraia, a negativa, tesoura, a chapa de costas, os movimentos** mesmo que a gente... é, os movimentos **tradicionais da capoeira, o básico**, perfeito. Eu vejo assim que **a outra aluna teve dificuldade de fazer o aú, embora também,** o que eu falei para você que **a capoeira** queira ou não queira, mesmo todas as linhagens da capoeira ter estilos, **acaba sendo padronizada sim.** Porque **todo mundo acredita que naquela tesoura de costas tem que fazer só o aú. E ela tentou fazer o aú, não conseguiu e desistiu, fez uma passagem. Não precisa fazer o aú, tem vários movimentos, significa passagem por cima**, aí você vai passar todos os movimentos. **E a tesoura alta, que é a forquilha que a turma fala, significa passagem por baixo.** Mas **para mim está perfeito, vejo ritual, vejo que a bateria está certinha, está dentro ritmo, está um tom só, uma tonalidade só, está em harmonia e os alunos estão sentados dentro do círculo prestando atenção no jogo.**
Fase 3	Santa Maria mãe de Deus é um **canto no contexto religioso para preparar o espaço, preparar o corpo para o ritual. O ritual está perfeito**, dá para ver a **forma que as alunas estão se apresentando** no centro da roda, que elas **são bem iniciantes e está iniciando mas está perfeito**, rabo de arraia, a negativa, tesoura, a chapa de costas, os **movimentos tradicionais da capoeira**, **o básico.** A outra **aluna teve dificuldade de fazer o aú**, embora também, **a capoeira acaba sendo padronizada** sim. **Todo mundo acredita que naquela tesoura de costas tem que fazer só o aú**. E **ela tentou fazer o aú, não conseguiu e desistiu, fez uma passagem**. **Não precisa fazer o aú, tem vários movimentos, significa passagem por cima**. E a tesoura alta, que é a forquilha que a turma fala, significa passagem por baixo. Para mim **está perfeito, vejo ritual, vejo que a bateria está certinha, está dentro ritmo**, está um tom só, **uma tonalidade só, está em harmonia e os alunos estão sentados dentro do círculo prestando atenção no jogo.**

Fase 4	Canto no contexto religioso para **preparar o espaço, preparar o corpo para o ritual**. **O ritual** está perfeito. Forma que as alunas estão se apresentando, são **bem iniciantes** e está **iniciando, mas está perfeito**. **Movimentos tradicionais** da capoeira, **o básico**. Aluna teve **dificuldade de fazer o aú**. A **capoeira** acaba sendo **padronizada**. **Todo mundo acredita que naquela tesoura de costas tem que fazer só o aú**. Ela tentou fazer o aú, **não conseguiu** e desistiu, **fez uma passagem**. **Não precisa fazer o aú**, **tem vários movimentos, significa passagem por cima**. Está perfeito, vejo ritual, vejo que a **bateria está certinha**, está **dentro ritmo, uma tonalidade só**, **está em harmonia** e os **alunos** estão **sentados dentro do círculo prestando atenção no jogo**.
Fase 5	Preparar o espaço, preparar o corpo para o ritual. O ritual. Bem iniciantes. Iniciando, mas está perfeito. Movimentos tradicionais. O básico. Dificuldade de fazer o aú. Capoeira padronizada. Todo mundo acredita que naquela tesoura de costas tem que fazer só o aú. Não conseguiu, fez uma passagem. Não precisa fazer o aú, tem vários movimentos, significa passagem por cima. Bateria está certinha, dentro ritmo, uma tonalidade só, está em harmonia. Alunos sentados dentro do círculo prestando atenção no jogo.
Fase 6	O ritual. Bem iniciantes. Movimentos tradicionais. Dificuldade de fazer o aú. Capoeira padronizada. Bateria em harmonia.
Fase 7	1.Movimentos tradicionais. 2.Dificuldade de fazer o aú. 3.Capoeira padronizada. 4.Bateria em harmonia.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Com a finalidade de destacar as contribuições proporcionadas por cada metodologia de ensino, optou-se por realizar a codificação de maneira separada, de forma que cada turma teve uma planilha para a análise dos dados. Após a realização das fases de lapidação, chegou-se na relação de códigos finais de cada turma.

Quadro 6 - Relação de códigos finais da T1 e da T2.

Análise dos vídeos T1	Análise dos vídeos T2
1.Movimentos tradicionais. 2.Dificuldade de fazer o aú. 3.Capoeira padronizada. 4.Bateria em harmonia. 5.Estar na capoeira porque vai aprender. 6.Busca pelo resultado rápido. 7.Jogo de acordo com o tempo de capoeira. 8.Aprender e depois não fazer mal uso. 9.Jogo com gosto de inocência levado pela música. 10.Não estão tentando copiar ninguém. 11.Treinos muito massificantes vão transformando a pessoa. 12.Poucas pessoas sabem ensinar capoeira. 13.Não tirar o trejeito dela. 14.Desenvolver uma linguagem corporal expressiva sem modificar. 15.Dificuldade em permanecer no círculo. 16.Iniciam e terminam o jogo no mesmo lugar. 17.Estava realmente fazendo a ginga. 18.Ocupou todos os espaços para cima. 19.Jogo dois com nível melhor de qualidade. 20.Aula resumida em cima daquilo que ela consegue. 21.Dar aula é uma responsabilidade. 22.Entende um pouco a metáfora. 23.Oferece o pé e vem com um golpe surpresa. 24.Leva muito tempo para entender. 25.Interpretação da capoeira. 26.Exposição pela	1.Coral bonito 2.Movimentação mais de chão 3.Capoeira angola é três cortes: embaixo, no meio e em cima 4.A base é voltada mais pro chão 5.Tensão maior da mão se movimentando na frente do corpo. 6.As mãos são um grande artifício para defender o corpo. 7.Saída do pé do berimbau diferente. 8.Trabalhar para que em cada momento venha uma surpresa diferente. 9.Entrou no padrão é complicado se libertar. 10.Inocência já com uma tensão na proteção do corpo. 11.Movimentação com muita naturalidade. 12.Treinar sem perder a naturalidade do movimento. 13.A capoeira deles está dentro deles. 14.Jogo caracterizando bastante chão. 15.Consistente a roda. 16.No primeiro, segundo e terceiro vídeo, as garotas estavam muito de pé. 17.Fizeram a queda de rim e deram as costas. 18.A ginga da menina está sempre na base. 19.Gingar é mudar seus paços sem deixar o camarada perceber. 20.Influência do mestre. 21.No seu movimento inocente traz uma sabedoria no

distância na roda. 27.Jeito de se manifestar e de aprender. 28.Bom o ritual. 29.Forma lúdica de vadiação. 30.Linguagem rítmica, linguagem oral e a linguagem corporal. 31.Quando não dá jogo, não estão entendendo a linguagem corporal. 32.Alunos tem que jogar juntos. 33.Entenderam a linguagem corporal. 34.Bem caracterizado o jogo da capoeira. 35.Identificação de parceiro 36.Iniciantes carregados de inocência. 37.Não foi planejado e não tem que se planejar. 38.Capoeira é sempre o inesperado. 39.Tentou surpreender a outra. 40.Criativa mesmo sendo nova. 41.Ameaça de cabeçada já é bem significante. 42.Influência da educação familiar. 43.Influência do mestre. 44.Jogando capoeira angola. 45.Aluno que escolhe se vai ficar. 46.Trabalho para vida toda. 47.Dificuldade com a outra que se aproximou mais dela. 48.Difícil agregar as pessoas. 49.Respeitar o objetivo de cada aluno. 50.Seu trabalho é um nível só. 51.Não é reprodução, é criatividade, o espontâneo na frente. 52.Duas mulheres, o que muda completamente. 53.Feliz de ver duas pessoas que estão iniciando. 54.Conversa interminável de dois corpos se movimentando. 55.Hoje é um vazio. 56.Competição de quem bate mais. 57.Um corrido para cada jogo é fundamental. 58.Uma música para cada dupla é tradicional da capoeira. 59.Duração maior no canto. 60.Chamada não é a todo momento, é a arma do angoleiro e da angoleira. 61.Importância do humor 62.Sorriso no rosto, típico do capoeirista veterano. 63.Jogo cinco foi mais lúdico, mais voltado à vadiação. 64.Sempre saem do pé do berimbau do mesmo jeito. 65.Não dá para ter marca na capoeira. 66.Mandinga não é para ser mostrada, é uma coisa muito secreta. 67.Teve uma chamada. 68.Movimentos diferentes. 69.Não espero muito. 70.É um desafio se expor sem se preocupar com certo e errado. 71.Impressão de que, mesmo pausado, o corpo delas está em balanço.	jeito de gingar. 22.Uma coisa bem informalizada na movimentação. 23.Bom repertório. 24.Canto feminino para duplas de meninas. 25.Os alunos estão ali porque estão sentindo prazer. 26.O jogo 8 está fantástico. 27.Do sexto vídeo até agora eles estão jogando mais chão. 28.É uma turma iniciando, com visão de iniciado. 29.Propósito da capoeira é sempre se defender. 30.Para se defender não pode ficar parado esperando que o golpe passe. 31.Capoeira é sempre se virar em qualquer situação. 32.Importância da roda em círculo. 33.Essas meninas estão jogando mais dentro. 34.Uma visão de jogo mesmo, de ataque e defesa. 35.Foram crescendo os vídeos, ganhando mais técnica, mais visão. 36.Esperar o golpe passar. 37.O que salvou agora foi essa cabeçada. 38.A dinâmica de jogo está boa, não é aquela coisa de ficar parado na frente. 39.O ponto positivo é de esquivar. 40.Eu ensino a se movimentar, não ficar parado esperando. 41.Cada jogo uma cantiga. 42.Bateria é um ritmo só. 43.O jogo no vídeo dez está legal. 44.Rapaz de azul tem uma visão boa. 45.É até um aprendizado, para eu refletir sobre os meus alunos novos. 46.Não adianta querer antecipar uma metodologia. 47.Aula é isso, tem o início, o desenvolvimento e a conclusão. 48.Preocupação de não machucar o outro e também não se machucar. 49.As mãos sempre na frente em defesa. 50.Esses são iniciantes também? 51.Tem pessoas que levam o maior tempo e ainda não conseguem compreender o negócio. 52.Para 15 semanas está ótimo. 53.Não tem que ser melhor do que ninguém. 54.O objetivo é de todo mundo aprender junto. 55.São iniciantes e jogam dentro da linguagem dos corpos deles. 56.Não existe nenhuma coisa que seja padronizada e tomara que não caia nessa de padrão. 57.Padrão tira o poder de criação. 58.A capoeira cresceu muito em número e perdeu muito em qualidade. 59.Está ficando muito mecânico. 60.Eu aprendi como defesa, como filosofia de vida. 61.Onde entrou dinheiro corrompeu. 62.Mundo imediatista. 63.Muita gente despreparada e os mestres também tem culpa nisso.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Dessa extensa relação de códigos, emergiram as três categorias de codificação, nas quais os códigos foram reorganizados a partir da semelhança de contexto e significado existente entre eles. Apesar da variação dos códigos entre as turmas, as categorias emergentes foram as mesmas, como apresentam os quadros a seguir.

Quadro 7 - Relação das categorias e códigos da T1.

Análise dos jogos	Entendimento de capoeira	Processo de ensino e aprendizagem
1.Movimentos tradicionais. 2.Dificuldade de fazer o aú. 4.Bateria em harmonia. 7.Jogo de acordo com o tempo de capoeira. 9.Jogo com gosto de inocência levado pela música. 10.Não estão tentando copiar ninguém. 15.Dificuldade em permanecer no círculo. 16.Iniciam e terminam o jogo no mesmo lugar. 17.Estava realmente fazendo a ginga. 18.Ocupou todos os espaços para cima. 19.Jogo dois com nível melhor de qualidade. 22.Entende um pouco a metáfora. 23.Oferece o pé e vem com um golpe surpresa. 28.Bom o ritual. 33. Entenderam a linguagem corporal. 34.Bem caracterizado o jogo da capoeira. 35.Identificação de parceiro 36.Iniciantes carregados de inocência. 37.Não foi planejado e não tem que se planejar. 39.Tentou surpreender a outra. 40.Criativa mesmo sendo nova. 41.Ameaça de cabeçada já é bem significante. 44.Jogando capoeira angola. 47.Dificuldade com a outra que se aproximou mais dela. 50.Seu trabalho é um nível só. 51.Não é reprodução, é criatividade, o espontâneo na frente. 52.Duas mulheres, o que muda completamente. 53.Feliz de ver duas pessoas que estão iniciando. 57.Um corrido para cada jogo é fundamental. 58.Uma música para cada dupla é tradicional da capoeira. 59.Duração maior no canto. 62.Sorriso no rosto, típico do capoeirista veterano. 63.Jogo cinco foi mais lúdico, mais voltado à vadiação. 64.Sempre saem do pé do berimbau do mesmo jeito. 67.Teve uma chamada. 68.Movimentos diferentes. 69.Não espero muito. 70.É um desafio se expor sem se preocupar com certo e errado. 71.Impressão de que, mesmo pausado, o corpo delas está em balanço.	3.Capoeira padronizada. 25.Interpretação da capoeira. 26.Exposição pela distância na roda. 27.Jeito de se manifestar e de aprender. 29.Forma lúdica de vadiação. 30.Linguagem rítmica, linguagem oral e linguagem corporal. 31.Quando não dá jogo, não estão entendendo a linguagem corporal. 38.Capoeira é sempre o inesperado. 54.Conversa interminável de dois corpos se movimentando. 55.Hoje é um vazio. 56.Competição de quem bate mais. 60.Chamada não é a todo momento, é a arma do angoleiro e da angoleira. 61.Importância do humor 65.Não dá para ter marca na capoeira. 66.Mandinga não é para ser mostrada, é uma coisa muito secreta.	5.Estar na capoeira porque vai aprender. 6.Busca pelo resultado rápido. 8.Aprender e depois não fazer mal uso. 11.Treinos muito massificantes vão transformando a pessoa. 12.Poucas pessoas sabem ensinar capoeira. 13.Não tirar o trejeito dela. 14.Desenvolver uma linguagem corporal expressiva sem modificar. 20.Aula resumida em cima daquilo que ela consegue. 21.Dar aula é uma responsabilidade. 24.Leva muito tempo para entender. 32.Alunos tem que jogar juntos. 42.Influência da educação familiar. 43.Influência do mestre. 45.Aluno que escolhe se vai ficar. 46.Trabalho para vida toda. 48.Difícil agregar as pessoas. 49.Respeitar o objetivo de cada aluno.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Quadro 8 - Relação das categorias e códigos da T2.

Análise dos jogos	Entendimento de capoeira	Processo de ensino e aprendizagem
1.Coral bonito 2.Movimentação mais de chão 5.Tensão maior da mão se movimentando na frente do corpo. 7.Saída do pé do berimbau diferente. 10.Inocência já com uma tensão na proteção do corpo. 11.Movimentação com muita naturalidade. 13.A capoeira deles está dentro deles. 14.Jogo caracterizando bastante chão. 15.Consistente a roda. 16.No primeiro, segundo e terceiro vídeo, as garotas estavam muito de pé. 17.Fizeram a queda de rim e deram as costas. 18.A ginga sempre na base. 21.No seu movimento inocente traz uma sabedoria no jeito de gingar. 22.Movimentação informalizada. 23.Bom repertório. 24.Canto feminino para duplas de meninas. 25.Os alunos estão ali porque estão sentindo prazer. 26.O jogo oito está fantástico. 27.Do sexto vídeo até agora eles estão jogando mais chão. 28.É uma turma iniciando, com visão de iniciado. 32.Importância da roda em círculo. 33.Jogo mais dentro. 34.Visão de jogo mesmo, de ataque e defesa. 35.Foram crescendo os vídeos, ganhando mais técnica, mais visão. 36.Esperar o golpe passar. 37.Boa cabeçada. 38.A dinâmica de jogo está boa, não ficam parados. 39.O ponto positivo é de esquivar. 41.Cada jogo uma cantiga. 42.Bateria é um ritmo só. 43.O jogo no vídeo dez está legal. 44.Rapaz de azul tem uma visão boa. 45.É um aprendizado, para eu refletir sobre os meus alunos novos. 48.Preocupação de não machucar o outro e também não se machucar. 49.As mãos sempre na frente em defesa. 50.Esses são iniciantes também? 52.Para 15 semanas está ótimo. 55.São iniciantes e jogam dentro da linguagem dos corpos deles. 56.Tomara que não caia nessa de padrão.	3.Capoeira angola é três cortes: embaixo, no meio e em cima 4.A base é voltada mais pro chão. 6.As mãos são um grande artifício para defender o corpo. 19.Gingar é mudar seus paços sem deixar o camarada perceber. 29.Propósito da capoeira é sempre se defender. 30.Para se defender não pode ficar parado esperando o golpe passar. 31.Capoeira é sempre se virar em qualquer situação. 58.A capoeira cresceu muito em número e perdeu muito em qualidade. 59.Está ficando muito mecânico. 60.Eu aprendi como defesa, como filosofia de vida. 61.Onde entrou dinheiro corrompeu. 62.Mundo imediatista. 63.Muita gente despreparada e os mestres também tem culpa nisso.	8.Trabalhar para que em cada momento venha uma surpresa diferente. 9.Entrou no padrão é complicado se libertar. 12.Treinar sem perder a naturalidade do movimento. 20.Influência do mestre. 40.Eu ensino a se movimentar, não ficar parado esperando. 46.Não adianta querer antecipar uma metodologia. 47.Aula é isso, tem o início, o desenvolvimento e a conclusão. 51.Tem pessoas que levam o maior tempo e ainda não conseguem compreender o negócio. 53.Não tem que ser melhor do que ninguém. 54.O objetivo é de todo mundo aprender junto. 57.Padrão tira o poder de criação.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Como último passo da análise dos dados, foi feita a subdivisão das três categorias emergentes, de acordo com a proximidade de significado evidenciada entre os códigos de cada categoria. Dessa forma, os códigos foram reagrupados por cor e aglutinados nas subcategorias, que serviram como condutoras das discussões dos resultados.

Quadro 9 - Categorias e subcategorias emergentes na análise.

Categorias	Subcategorias
4.4.1 Análise dos jogos.	4.4.1.1 Ritual da roda. 4.4.1.2 Características do jogo. 4.4.1.3 Limitações.

4.4.2 Entendimento de capoeira.	4.4.2.1 Fundamentos da capoeira. 4.4.2.2 Capoeira na atualidade.
4.4.3 Processo de ensino e aprendizagem.	4.4.3.1 Características, sugestões e cuidados.

Fonte: Elaborado pelo autor.

4.4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.4.1. Análise dos jogos

4.4.1.1. Ritual da roda

A temática envolvendo os conhecimentos sobre os rituais da capoeira foi bem comentada pelos mestres durante a análise dos vídeos, sobretudo os fatores que envolvem a preparação e o desenvolvimento da roda de capoeira. Sem dúvida é um elemento que faz parte da tradição e que demanda certa experiência do capoeirista para conseguir conservá-lo e respeitá-lo.

Nesse contexto, o ritual representa a organização que a caracteriza e é necessário para conduzir a atividade, são como regras que foram construídas ao longo da história e que ajudam a reger a roda de capoeira (FALCÃO, 2004), pois fazem com que o simples fato de observar seja suficiente para o bom entendedor perceber o que está acontecendo. De acordo com a análise dos mestres (M1; M2), o ritual da roda foi bem conduzido nos vídeos de ambas as turmas e foi compreendido, principalmente, pelo canto, pela bateria e pelo círculo que dá forma à roda.

> [...] A roda tem o início, o desenvolvimento e a conclusão. Tem o canto de abertura, o de início, o de desenvolvimento para o jogo e o de conclusão [...]. (M1)

> [...] Santa Maria mãe de Deus é um canto no contexto religioso né, dos antigos, que é para preparar o espaço, preparar o corpo para o ritual, muito bom. O ritual está perfeito. Vejo ritual, vejo que a bateria está certinha, está dentro ritmo, está um tom só, uma tonalidade só, está em harmonia e os alunos estão sentados dentro do círculo prestando atenção no jogo [...]. (M1)

Nesses trechos das transcrições, nota-se a importância atribuída pelo M1 à organização necessária para a realização da roda e o reconhecimento de que esses fundamentos foram respeitados nos vídeos assistidos. São diferentes elementos rítmicos que precisam estar em sincronia para que o jogo de capoeira aconteça (FONTOURA; GUIMARÃES, 2002). O jogo não é composto apenas pelos dois capoeiristas dentro da roda, depende das ações das outras pessoas ali presentes e segundo Santos e Palhares (2010), representa uma grande roda de conversa. Sem

os cuidados com o canto e o som dos instrumentos, o jogo da capoeira estaria descaracterizado.

> [...] Deu um coral bonito. Eu percebi todos eles cantando, o que é fundamental, o mestre Pastinha tinha nos manuscritos dele e estava escrito assim: quem não cantar não pode permanecer na roda. Regra da casa, que fazia parte de toda a parte ritualística da capoeira [...]. (M1)

> [...] E a sua bateria cara, é um ritmo só, você não desceu e nem subiu, você manteve o ritmo desde o primeiro vídeo até agora. Isso é difícil até porque com os alunos iniciantes, sempre um instrumento acaba puxando o outro [...]. (M1)

Mesmo com o curto período de tempo para desenvolver as aulas de capoeira, houve o cuidado em abordar os elementos musicais e os fundamentos da roda em ambas as turmas do curso. São conteúdos importantes e que os alunos devem ter contato desde o início do processo de ensino e aprendizagem, independentemente da metodologia adotada, até porque de que adiantaria saber jogar capoeira se o funcionamento da roda e os elementos que a compõem não fossem compreendidos?

O ritual da roda possui muita importância dentro da capoeira, pois as ações que envolvem o canto, os toques e a formação da roda influenciam diretamente no jogo desenvolvido (DIAS, 2010). Apesar de se tratar de uma roda com a participação de iniciantes, de acordo com a fala dos mestres, as condições básicas para a realização do jogo de capoeira foram contempladas nos vídeos assistidos, como apontado em alguns trechos das transcrições.

> [...] É a coisa mais difícil permanecer em roda e fazer o círculo, mas está bem representado o círculo. Pode ver que roda de capoeira, a gente encontra todos os formatos menos o círculo e aqui está bem mais próximo do círculo, isso é importante. A bateria está aqui e o círculo está em volta, fechando a roda. Fantástico, está deixando os instrumentos livres, que é uma forma de respeito, de referenciar todos os instrumentos e os tocadores [...]. (M1)

> [...] Notei que você tem um bom repertório e eu notei que realmente você está conduzindo bem a roda, porque todas as duplas que foram duas meninas você cantou canto feminino. Isso é fundamental na capoeira, porque se ela enquadra em dança, você vai cantar de acordo com a dança. Então se tem duas mulheres jogando você tem que pôr um canto feminino [...]. (M1)

> [...] Na roda de capoeira o início é no pé do berimbau e o fim também né, mas o círculo não tem início e não tem fim, é redondo, é igual. Representa a igualdade para todos. Significa, no contexto da capoeira, que por mais que existam as diferenças, rola uma igualdade. Igualdade assim, na questão da educação, do respeito [...]. (M1)

São muitos detalhes que não podem ser esquecidos, pois são fundamentais para a construção do jogo na roda, mas que provavelmente passariam despercebidos

aos olhos de quem ainda não tem experiência com a prática. Pelos comentários do M1 fica evidente a riqueza de conhecimento que essas simples ações representam durante a roda de capoeira, o que remete também ao papel ocupado pela roda no processo de ensino e aprendizagem. Além de ser o momento máximo da capoeira angola, no qual a cultura se manifesta e se reconstrói, é um momento de constante aprendizagem, onde o conhecimento é passado de diversas formas, dentre elas, por meio da oralidade (DIAS, 2010; FALCÃO, 1995).

> [...] Notei que você está cantando uma música para cada dupla, isso é tradicional da capoeira dos antigos, que é o ritual. Para que isso aí? Para você ter uma duração maior no canto, para você aprender as letras, a melodia [...]. (M1)

> [...] É importante permanecer no canto pelo menos um jogo para o pessoal da bateria, que às vezes não conhece, ir aprendendo. Cantando uma, duas, três vezes, a gente vai aprendendo [...]. (M1)

Os trechos acima mostram uma das possibilidades de aprendizagem relacionadas à vivência da roda de capoeira. É indispensável que o aluno passe por essa experiência durante sua formação, pois além de aprender diferentes músicas e formas de tocar os instrumentos, tem contato com outras maneiras de jogar capoeira e já começa a observar como funciona a lógica do jogo.

Como apontado pelo mestre, todas essas características indispensáveis para o desenvolvimento do jogo de capoeira foram evidenciadas nas rodas organizadas no curso de extensão. A preservação dos fundamentos da roda foi uma preocupação durante toda a pesquisa, para justamente, proporcionar o contexto necessário para a realização do jogo e não comprometer a análise feita pelos mestres.

4.4.1.2. Características do jogo

Devido às diferenças apontadas pelos discursos dos mestres sobre as características do jogo das turmas do curso de extensão, optou-se por apresentar os resultados separadamente para facilitar a compreensão.

De acordo com os mestres, os jogos dos alunos da T1 (ensino tradicional) foram caracterizados como jogos de iniciantes repletos de inocência, com certa insegurança sobre as ações realizadas, coerente com o tempo de capoeira que possuíam e que teve a presença dos movimentos tradicionais.

> [...] São bem iniciantes e está iniciando, mas está perfeito assim, rabo de arraia, a negativa, tesoura, a chapa de costas, os movimentos mesmo tradicionais da capoeira, o básico, perfeito [...]. (M1)

> [...] É um jogo de acordo com o tempo que eles têm da capoeira, a gente vê uma certa inocência, e essa inocência faz parte da capoeira como duas crianças que estão começando a engatinhar e que a gente não consegue ver em nenhum momento uma maldade [...]. (M2)

Percebe-se que apesar do pouco tempo de experiência, os alunos conseguiram jogar capoeira. O ensino por meio das metodologias tradicionais favoreceu a aprendizagem dos movimentos básicos e, para os mestres, proporcionou aos alunos o conhecimento necessário para construir o jogo na roda, mesmo que o curto período de prática tenha sido mencionado mais de uma vez como justificativa para o nível dos jogos da T1.

> [...] Bonito! Pessoal aí está jogando capoeira. Elas estão no mesmo nível e é bacana isso [...]. (M1)

> [...] O jogo está dentro da experiência que elas têm, que elas estão vivendo. Talvez sejam pessoas que tem pouco contato com gente de capoeira. É uma coisa que corresponde ao início que ela tem de capoeira, eu não espero muito, porque para mim aquilo ali já é lindo demais. Aquilo ali já é um desafio, aquilo ali já é se expor sem se preocupar se está fazendo certo, se está fazendo errado, porque essa preocupação só atrapalha, não vai somar em nada [...]. (M2)

Realmente, para se aprender capoeira não existe prazo, o processo é longo e constante. São muitos os elementos e fundamentos que compõem a prática e que se fazem necessários para a aprendizagem. Mas até que ponto o tempo de experiência pode ser considerado como justificativa para o nível do capoeirista? Pensar nessa questão pode ajudar a entender o papel das metodologias de ensino dentro do processo de aprendizagem, assim como quais contribuições podem oferecer.

Dentro da própria turma (T1), apesar da percepção dos mestres de que os participantes possuíam o mesmo nível, foram destacadas diferenças entre os jogos e os alunos, o que reforça o questionamento sobre a atribuição do nível apenas pelo fator tempo de prática.

> [...] A gente pode notar que a pessoa de preto já tem uma outra noção do que é o negócio. Ela já joga com uma certa... eu não diria consciência, até porque a gente precisa de tempo para tomar uma consciência do nosso corpo. Mas já entende um pouco da metáfora do que é o negócio. Ela oferece o pé, em seguida ela joga o colega para o lado e depois já vem com um golpe surpresa [...]. (M2)

> [...] Essas duas estão com uma maior desenvoltura no jogo, porque talvez elas joguem um pouco mais e mesmo jogando, elas entenderam a linguagem

> corporal, porque você dá um rabo de arraia, você faz uma negativa, uma rasteira, uma tesoura de costas, rolê... não é todo mundo que consegue fazer essa linguagem no jogo [...]. (M1)

Dos cinco jogos da T1 analisados pelos mestres, em dois o jogo de capoeira foi considerado como mais caracterizado por apresentar, principalmente, os elementos compostos pela ludicidade e pela espontaneidade. Nos demais jogos, a presença desses elementos não foi tão evidente, mas mesmo assim, a avaliação foi positiva ao levar em consideração o curto tempo de experiência dos participantes.

Chamou a atenção o trecho do discurso dos mestres, em que citam a importância da ludicidade no jogo de capoeira e o quê esse elemento representa dentro da prática.

> [...] Nesse quinto vídeo, essa garota de preto faz uma chamada e a outra entra sorrindo, o que é até típico mesmo do capoeirista veterano, que é o teatro, a brincadeira. Dentro dos cinco jogos esse foi mais lúdico, mais voltado à vadiação. Não por ter a chamada, mas por ela ter sorriso no rosto, você percebeu que essas duas estão o tempo todo sorrindo? E a importância disso, o disfarce dos capoeiristas do passado não era só o apelido, mas sim também entender o social, a brincadeira [...]. (M1)

> [...] É até bonito de estar olhando essa foto aí, porque a gente vê que é uma coisa linda a postura dessa foto, desse vídeo parado. Está parado, mas me dá impressão de que o corpo delas está em balanço, se balançando [...]. (M2)

Dentro da sabedoria peculiar de cada um dos mestres e do jeito subjetivo de se expressarem através dos significados existentes nas entrelinhas, descreveram de maneira muito rica a importância que a brincadeira representa no jogo. Para Alves (2013), o brincar possui grande ligação com o imprevisível e por desafiar o capoeirista, é visto como a motivação para entrar na roda.

A sua presença traz uma leveza que ajuda a disfarçar as ações e intenções no jogo, ao mesmo tempo que desarma as defesas do outro e possibilita que o elemento surpresa ocorra. O simples fato de sorrir foi capaz de passar a impressão de movimento mesmo em uma imagem pausada.

O ato espontâneo também foi muito comentado durante a análise dos vídeos. Para um dos mestres foi apontado, inclusive, como algo determinante e indispensável para a capoeira.

> [...] Se a gente entra na roda sabendo o que vai fazer, pode ter certeza que é parecido com capoeira, mas capoeira não é [...]. (M2)

> [...] Se não tem esse espontâneo, essa surpresa, esse inesperado, a coisa passou longe de ser capoeira. Às vezes eu fico muito mais feliz de ver duas

> pessoas que estão iniciando do que aquelas pessoas que estão na mídia e na hora que se encontram não sai nada, porque o ego não deixa [...]. (M2)

Esse ato espontâneo pode ser compreendido como a imprevisibilidade existente no jogo de capoeira, a qual não permite prever o que irá acontecer dentro da roda. A graça do jogo está justamente nessa característica de incerteza e na vontade de surpreender o outro (ALVES, 2013). Sem dúvidas, um jogo previamente combinado seria descaracterizado e mais se assemelharia à uma apresentação de movimentos.

Esses elementos foram descritos pelo M2 na maioria dos vídeos como a inocência dos iniciantes, um tipo de espontaneidade natural de quem está começando e que se fez presente em todos os jogos, uma vez que, de acordo com o mestre, o pouco tempo de treino não foi suficiente para modificar os alunos.

> [...] É a coisa mais linda quando a gente vê um jogo com um certo gosto de inocência levado pela música. Isso é bonito demais e é quando a gente vê que elas são elas mesmo, não estão tentando copiar ninguém, imitar ninguém ou reproduzir algo. Eu curto muito esses jogos de pessoas que estão bem no início, porque a gente sente que é a pessoa mesmo [...]. (M2)

Apesar da opinião do mestre de que os participantes apresentaram liberdade de movimento e espontaneidade durante os jogos da T1, em apenas dois jogos esses elementos foram utilizados com a intenção de surpreender o adversário e realmente se posicionar na roda para influenciar as ações do outro, o que se aproximaria de uma consciência de “como” e “o que” fazer dentro da roda, que para De Melo (2015), representa a compreensão dos elementos táticos da capoeira.

> [...] A de camisa preta estava realmente fazendo a ginga. O que é a ginga? Balançar, locomover, tomar o seu espaço, ocupar o seu espaço. Ela ocupou todos os espaços para cima [...]. (M1)

> [...] Mesmo sendo iniciantes e os jogos carregados de inocência, o que é lindo demais, a gente vê ali uma ameaça de cabeçada da menina de vermelho. É uma coisa que talvez ela nem... claro que ela não sabia que de repente ia dar uma cabeçada, porque não foi planejado e não tem que se planejar nada [...]. (M2)

> [...] Ela tentou surpreender a outra ali. Ela foi na tesoura, a outra deu o aú e ela ameaçou a cabeçada. É bonito que a gente vê que ela foi criativa mesmo sendo nova. A ameaça de uma cabeçada já é bem significante para a capoeira [...]. (M2)

> [...] A gente vê que não é uma reprodução, entendeu? Não é uma reprodução, é uma criatividade, o espontâneo na frente [...]. (M2)

Percebe-se que a ginga tem uma finalidade muito importante, é por meio dela que o capoeirista se movimenta, ocupa os espaços e dificulta as ações do outro. Em um dos jogos o mestre observou que a ginga estava sendo bem utilizada pela participante. Tal tipo de conhecimento não está relacionado apenas com a aprendizagem da técnica dos movimentos, mas sim com a tática presente no jogo de capoeira. Compreende basicamente os conhecimentos necessários para pensar as ações durante o jogo, na busca por se defender e conseguir surpreender o outro.

Nesse sentido, o discurso do M2 sobre a ameaça de cabeçada de uma das alunas merece um destaque especial. Talvez a palavra “planejado” utilizada pelo mestre tenha sido empregada com o sentido de combinar, pois realmente o jogo não deve ser combinado, os dois participantes no centro da roda não devem contar um ao outro o que irão fazer. Segundo Alves (2013), o jogo quando combinado, deixa de ser um diálogo no qual os acontecimentos são constantemente alterados pelas ações realizadas e passa a representar um problema por reduzir a incerteza característica do jogo.

Entretanto, o planejamento das ações no sentido de pensar o que fazer com intencionalidade é fundamental e deve ocorrer a todo momento durante o jogo imprevisível, para que a lógica interna da capoeira seja preservada.

O que se vê nas metodologias tradicionais utilizadas no processo de ensino e aprendizagem da capoeira, é a não valorização dos elementos táticos do jogo (DE MELO, 2015; FARIA; GALATTI, 2007). O contato com esse tipo de conhecimento fica em segundo plano, para o momento em que o aluno começa a vivenciar a prática na roda, onde a imprevisibilidade, teoricamente, é inevitável. Teoricamente, porque ao que parece até essa característica indispensável para o jogo pode ser alterada dependendo da forma como a capoeira é ensinada.

De acordo com o discurso do M2 sobre como e quais movimentos foram utilizados pela participante para a criação do momento favorável para a aplicação da cabeçada, a aluna foi criativa e surpreendente. Talvez aos olhos de quem não acompanhou as aulas durante o curso tenha sido mesmo. Mas essa sequência descrita pelo mestre, envolvendo “tesoura, aú e cabeçada”, foi realizada pelos participantes da T1 por várias vezes em mais de 10 aulas do curso de extensão. Sem querer tirar o mérito da aluna que conseguiu aplicar a movimentação durante o jogo, fica a dúvida de se realmente a cabeçada foi fruto da criatividade ou se foi uma reprodução automática das sequências passadas nas aulas.

A situação pode ser ainda pior se for analisada pelo lado da outra participante, que no caso foi “surpreendida” com a cabeçada. Isso porque, do mesmo jeito que a metodologia tradicional utilizada estimula a reprodução da sequência de movimentos para o ensino do ataque e pode condicionar o aluno a fazer sempre o mesmo, nos aspectos defensivos também pode limitar o aluno a sempre realizar determinado movimento ao se deparar com certo tipo de ataque, que no exemplo descrito pelo mestre, seria a execução do “aú” ao reconhecer a “tesoura”, o que teria facilitado a aplicação da “cabeçada” pela previsibilidade das ações.

De maneira geral, as considerações dos mestres sobre os jogos da T1 convergem com o que é o esperado de participantes de um curso de iniciação à capoeira de curta duração. Pela análise feita, os jogos dos alunos estavam de acordo com a experiência de capoeira que tiveram. Os movimentos tradicionais foram utilizados no decorrer dos jogos e por se tratarem de iniciantes com pouco tempo de prática, a inocência e a espontaneidade foram muito destacadas durante os vídeos assistidos.

Sobre a análise dos vídeos da T2 (proposta de ensino por meio de jogos), os jogos foram marcados, de acordo com a visão dos mestres, por três características predominantes: a existência de uma preocupação maior em se defender, a presença da movimentação mais de chão, com os alunos mais abaixados e uma boa compreensão sobre a lógica do jogo de capoeira.

Com relação a essa maior preocupação em se defender, o M2 fez os seguintes comentários.

> [...] A gente vê agora uma certa... não preocupação, mas apesar de eles serem iniciantes a gente vê uma tensão maior da mão se movimentando na frente do corpo, que esse é o primeiro critério da capoeira, não sei se a palavra é critério, mas a primeira finalidade que é se defender [...]. (M2)
>
> [...] Eu vi na preocupação, não que tivesse em algum momento algo agressivo, não é isso, mas uma inocência já com uma tensão na proteção do corpo [...]. (M2)
>
> [...] A gente vê ali uma preocupação de não machucar o outro e também não se machucar. Pelo jeito de colocar o movimento e as mãos sempre na frente em defesa. Esses aí são iniciantes também? Mas isso aí é muito bom, muito bom. Às vezes a gente vê que tem pessoas que levam o maior tempo e ainda não conseguem compreender o negócio. Então eu diria que para 15 semanas está ótimo, brincando [...]. (M2)

Nota-se nos discursos do mestre que os participantes da T2 apresentaram uma postura surpreendente pelo tempo de capoeira que possuíam. Com 15 semanas de

prática compreenderam a importância de defender o corpo e de como utilizar os braços e as mãos para auxiliar nesse objetivo. O mestre chegou a questionar se os participantes eram iniciantes também, pois ao que parece, tal característica não deve ser comum em alunos com pouco tempo de prática.

Essa preocupação defensiva, pode estar ligada à metodologia utilizada nas aulas, que a todo momento permitiu aos alunos a vivência do aprender a se defender dentro do jogo e mais do que isso, estimulou os participantes a criarem a melhor forma para se defenderem.

O constante exercício de aprender por meio de jogos também influenciou a forma como os participantes da T2 compreenderam a movimentação dentro da roda.

> [...] Eu não sei se eles têm mais experiência, mais tempo na capoeira, mas eles fizeram movimentação mais de chão [...]. (M1)
>
> [...] Talvez a dupla desse vídeo tenha uma maior resistência e então trabalha no chão. Então está um jogo mais chão, mais base. Eu gostei muito desse jogo [...]. (M1)
>
> [...] Esse jogo está descendo, está caracterizando bastante chão, e o jogo de chão da capoeira angola irmão... Seu trabalho está magnífico, maravilhoso [...]. (M1)
>
> [...] Veja a movimentação do outro, com muita naturalidade e isso não é fácil, a gente continuar treinando sem perder a naturalidade do movimento, do seu corpo [...]. (M2)
>
> [...] A dinâmica de jogo está boa, correspondendo, não é aquela coisa de ficar parado na frente. É ruim quando a pessoa fica parada e eu não vi em nenhum momento alguma apática ali. Estavam se movimentando [...]. (M2)

Novamente as características dos jogos fizeram com que os mestres pensassem que os participantes da T2 possuíam mais tempo de capoeira. Os discursos revelaram a liberdade com que os alunos se movimentavam na roda, com movimentos mais próximos do chão, o que é bem representativo na capoeira angola (SANTOS, 2009) e geralmente leva mais tempo para se aprender, pelo maior nível técnico necessário para sustentar esse tipo de jogo.

Em nenhum momento das aulas, foi determinado que eles precisariam jogar dessa forma, ou qual deveria ser a técnica empregada para facilitar a movimentação. Por meio das atividades propostas e dos momentos de conscientização, os próprios alunos foram construindo a maneira necessária para realizar os objetivos do jogo. Percebe-se que a técnica da capoeira foi compreendida e continuou presente, mesmo sem sua valorização durante as aulas. A partir do reconhecimento dos aspectos

táticos da capoeira e do que é preciso fazer dentro da roda, os alunos foram empregando a técnica sem a necessidade de padronização e repetição do movimento.

Essa característica foi tão marcante na T2, que mesmo não sendo requisitado, partiu do próprio M1 a comparação com relação aos jogos analisados da T1.

> [...] E aí é interessante o trabalho, olha como vai ficando consistente a roda, no primeiro, segundo e terceiro vídeo, as garotas estavam bem de pé, fazendo ginga, fazendo meia lua de frente, aí elas desciam, faziam negativa e rolê para trás, tesoura e subia de novo. Dava uma impressão assim que, não que elas não estavam bem preparadas, mas elas estavam com dificuldade de permanecer no chão [...]. (M1)

Ao assistir aos primeiros vídeos da T2, o mestre relembrou os três primeiros jogos da T1 e se sentiu mais à vontade para fazer uma descrição mais detalhada sobre a impressão que teve. Nesse momento, os dois últimos jogos da T1 que foram considerados como mais consistentes pelos mestres, foram equiparados aos da T2 analisados.

> [...] Do quarto vídeo até o sétimo, está bem caracterizada mesmo a capoeira bem base de chão. Está bonito, estão bonitos e muito bons [...]. (M1)

Entretanto, ao decorrer dos vídeos da T2, o mestre fez uma reclassificação e mesmo com o entendimento de que os dois jogos da T1 possuíam um bom nível, ambos deixaram de ser mencionados como aqueles que demonstraram uma movimentação mais de chão.

> [...] Do sexto vídeo até agora eles estão jogando mais chão. Olha o que essa menina está fazendo, ela mostra uma boca de calça, não aplica, mas ela sai na negaça. Esse movimento é difícil de fazer. E foi depois de um rabo de arraia. É uma turma iniciando, com visão de iniciado. Entendeu? [...]. (M1)

O trecho do discurso aponta as contribuições que uma proposta que valoriza a lógica do jogo de capoeira pode oferecer durante o processo de ensino e aprendizagem. Reforça ainda, que a técnica não foi desprezada, pois os movimentos foram reconhecidos pelo mestre e descritos como de difícil execução. Essas características fizeram com que o mestre avaliasse a T2 como uma turma que já possuía experiência de capoeira, com o entendimento e a visão de jogo acima do esperado para quem pratica há 15 semanas.

A visão de jogo foi um aspecto muito mencionado nos vídeos da T2, que pode ser associado às questões táticas da capoeira discutidas por De Melo (2015), como a capacidade de reconhecer as situações e antecipar as ações no jogo.

> [...] O jogo dessas meninas aí, elas estão jogando mais dentro. É uma visão de jogo mesmo, ataque e defesa. Foram crescendo os vídeos, foi ganhando mais técnica, mais visão [...]. (M1)

> [...] O jogo no vídeo dez está legal, porque eu vejo esse rapaz de azul, ele tem uma visão boa [...]. (M1)

O reconhecimento dessa característica nos jogos da T2 provavelmente está relacionado à forma como o ensino ocorreu. Para Heine, Carbinatto e Nunomura (2009), esse trabalho para a compreensão tática da capoeira deve ser feito durante as aulas. A metodologia utilizada na T2 valorizou os objetivos do jogo de capoeira, assim como o que é preciso fazer para jogar. Desde o início do curso, os alunos vivenciaram a capoeira por meio de jogos, nos quais precisavam pensar “o que” e “como” fazer para atingir o objetivo proposto, ao mesmo tempo que estavam em constante contato com a imprevisibilidade.

> [...] A capoeira deles está dentro deles, a capoeira deles não é a capoeira que eles copiam [...]. (M2)

> [...] Para mim é até um aprendizado, para eu refletir sobre os meus alunos novos também [...]. (M1)

Pelo discurso do M2 é possível perceber que a criatividade, a liberdade e a imprevisibilidade estavam presentes nos jogos da T2, características fundamentais da capoeira e que devem ser preservadas durante as aulas (ALVES, 2013; DE MELO, 2015; FALCÃO, 2000). As possibilidades apresentadas pela pesquisa, sobre o processo de ensino e aprendizagem da capoeira chamaram a atenção do M1, que mesmo com o vasto conhecimento acumulado em anos de capoeira, demonstrou humildade ao dizer que a análise dos jogos serviu de aprendizagem para pensar o ensino, até mesmo, em sua prática com iniciantes.

4.4.1.3. Limitações

É importante pontuar que dificuldades já são esperadas dentro do processo de ensino e aprendizagem, ainda mais quando se trata de um período curto e inicial como foram as 15 semanas do curso de extensão. Nesse sentido, julgou-se coerente a apresentação das limitações observadas nos jogos, durante a análise dos vídeos e que podem ter relação com a metodologia de ensino adotada em cada turma.

Ao analisar os vídeos da T1, os mestres fizeram alguns comentários sobre situações que ocorreram durante os jogos e que deveriam ser melhor abordadas no

processo de ensino e aprendizagem por representarem risco de vulnerabilidade aos alunos.

> [...] Vou fazer uma observação, que desde os jogos que eu venho acompanhando, elas sempre saem do pé do berimbau do mesmo jeito. Então isso também é uma coisa que não pode acontecer. Acontece porque talvez, não sei, elas não saibam e por isso se repete tanto. É sempre a mesma forma. Isso é o anti-capoeirista né, porque é muita repetição de alguma coisa. Então aquilo já deixou de ser surpresa, já deixou de ser o espontâneo, já deixou de ser o criativo [...]. (M2)

O M2 se atentou para a forma com que os jogos se iniciavam. Aos olhos do mestre houve um padrão repetitivo, que não variou mesmo com a mudança das duplas no centro da roda. Percebe-se no discurso, o risco que essa repetição representa para o capoeirista, pois os movimentos deixaram de ser surpreendentes. Ao assistir cinco vídeos de dois minutos cada, o mestre foi capaz de fazer uma leitura de como os alunos iniciavam o jogo e estabelecer uma previsão da movimentação dos participantes da T1.

> [...] Não dá para ter marca na capoeira. Se você tiver marca em capoeira o cara vai te pegar, porque ele está de olho em como você joga e ele vê que você faz muita repetição do mesmo movimento. Termina que aquilo fica muito vulnerável, porque aquilo não é mais surpresa para o outro. Aquilo é uma repetição, ele olha para você e ele sabe que você vai fazer aquilo [...]. (M2)

O uso das metodologias tradicionais nas aulas de capoeira requer cuidado e atenção do professor/mestre, com relação ao risco de padronização. O uso de apenas um tipo de metodologia pode acabar por reforçar as limitações que a mesma possui, o mais adequado é proporcionar variedade ao aluno (HEINE; CARBINATTO; NUNOMURA, 2009; FARIA; GALATTI, 2007). O ensino pautado apenas na repetição dos movimentos demonstrados nas aulas, pode reforçar a ideia de que existe uma única forma correta e limitar as possibilidades do aluno, como foi observado pelo M2.

Ainda na mesma temática, o M1 destacou a dificuldade que uma das participantes teve com relação à realização do “aú”.

> [...] Eu vejo assim, a outra aluna teve dificuldade de fazer o aú, embora também, é o que eu falei para você de que a capoeira, queira ou não queira, acaba sendo padronizada sim. Porque todo mundo acredita que naquela tesoura de costas tem que fazer só o aú. E ela tentou fazer o aú, não conseguiu e desistiu, fez uma passagem. Não precisa fazer o aú, tem vários movimentos, significa passagem por cima [...]. (M1)

O discurso revela que a valorização da técnica durante o ensino não garante uma melhor aprendizagem da execução dos movimentos, e que o fato de ainda não dominar determinada técnica não é algo impeditivo para a construção do jogo de capoeira. Existem várias formas de solucionar determinado problema, basta compreender o significado das ações.

Outra dificuldade mencionada na análise dos mestres, foi referente à ocupação dos espaços da roda, elemento do jogo que é fundamental dentro da lógica interna da capoeira.

> [...] Notei que a de verde teve dificuldade em permanecer no círculo, ela se afastou muito, mesmo tendo as duas pessoas para fechar o círculo e simbolizar a roda. Ela se afastou muito [...]. (M1)
>
> [...] Eu vejo também, que as pessoas que entram no pé do berimbau, do lado direito e do lado esquerdo, iniciam e terminam o jogo no mesmo lugar. Tem que explorar, tem que explorar bastante a roda [...]. (M1)
>
> [...] Com a outra ela teve dificuldade, porque a outra aproximou um pouco mais dela [...]. (M1)

Se o objetivo básico da capoeira é se defender, ao mesmo tempo em que se busca surpreender o outro, a ocupação dos espaços da roda influencia muito a construção do jogo. Dependendo do posicionamento na roda, pode ser mais fácil a realização da defesa ou do ataque por parte do capoeirista. Aquele que sabe se movimentar e dominar os espaços, comanda o jogo e limita as opções de defesa do outro, tornando possível a criação de uma armadilha ao induzir a movimentação do adversário até o momento oportuno para a aplicação do golpe surpresa.

A metodologia tradicional utilizada nas aulas da T1 não contribuiu muito para a compreensão desse elemento. Os participantes tiveram dificuldades para permanecer dentro do círculo durante o jogo e para explorar as possibilidades que o deslocamento na roda proporciona. Ficaram presos ao local de início do jogo, o que pode aumentar a previsibilidade e facilitar as ações do outro. Em um dos vídeos, inclusive, foi destacado pelo M1 a dificuldade que uma das participantes teve para jogar com a outra que se aproximou mais dela, situação que no jogo de capoeira angola é muito comum.

Com relação às dificuldades apresentadas pelos alunos da T2 nos vídeos, apenas o M2 observou ações que representaram vulnerabilidade no jogo e que mereceriam mais atenção durante o processo de ensino e aprendizagem.

A primeira delas foi referente à execução de um movimento característico do início de jogo, que tem a finalidade de cumprimentar a bateria e os tocadores.

> [...] Eu observei que na saída eles fizeram a “queda de rim” e deram as costas ao invés de... eu faço a “queda de rim”, mas eu estou olhando para você e você está olhando para mim também e eles fizeram o contrário. Faz parte dessa inocência que eu estou falando, faz parte do processo de aprendizado [...]. (M2)

De acordo com as palavras do mestre, em um dos jogos os alunos conseguiram realizar o movimento, mas se descuidaram na questão de continuar olhando para o outro. Mesmo que por instantes, ambos ofereceram ao adversário a chance de serem surpreendidos, pois nesse momento, não teriam visto a chegada do ataque. São detalhes, mas que podem fazer diferença em uma roda de capoeira.

Para o mestre, a situação observada tem relação com o pouco tempo de experiência que os alunos possuem, é natural do processo de ensino e aprendizagem e mostra que mesmo com a utilização de uma metodologia pautada na lógica do jogo e nos elementos táticos que a compõem, problemas como esse podem acontecer.

A segunda limitação apontada pelo M2, foi relativa à ação defensiva dos alunos em um dos vídeos.

> [...] Foram as duas coisas que eu observei, na “meia lua de frente” elas param na “cocorinha” e na “meia lua de compasso” elas param na “negativa”. Isso para mim já não condiz com a minha realidade, ou a gente se defende ou o outro acerta a gente se ele estiver com essa finalidade de acertar mesmo. É uma coisa que a gente tem que trabalhar todo dia, porque isso ficou como a realidade e isso não é real, não é seguro. É vulnerabilidade, fica muito vulnerável [...]. (M2)

> [...] Tem o ponto positivo que é de esquivar, mas o erro é ficar parado, podia já dar sequência [...]. (M2)

Nota-se pelos discursos, que os alunos realizaram a movimentação defensiva para se esquivar do golpe, porém, para o mestre foi uma ação que confiou muito no ataque do outro. Os alunos conseguiram se defender, mas poderiam já ter emendado um outro movimento para dar sequência no jogo e reduzir o tempo em que ficaram parados esperando a execução do ataque.

O problema observado no jogo é relativo, pois não se sabe se os participantes fizeram os movimentos dessa forma intencionalmente, por ser o suficiente para efetuar a defesa naquele contexto de jogo, se aproximando ao conceito de “se virar” apresentado por Alves (2013), que traduz a necessidade do capoeirista de solucionar

os desafios da maneira que conseguir, ou se realmente foi fruto da pouca experiência e mostra falta de malícia e desconfiança na leitura das ações realizadas pelo adversário.

Em outros trechos da análise, o mestre explica melhor os motivos da preocupação com a situação observada.

> [...] Uma coisa que contribuiu muito para a limitação da capoeira foi essa coisa da pessoa ficar na “negativa” esperando o golpe passar. Isso não condiz com a realidade das coisas, porque se a gente tiver que ter um pega com alguém, você não vai ficar esperando o golpe passar [...]. (M2)

> [...] Para a gente se defender não pode ficar parado esperando que o golpe passe, entendeu? O golpe não vai passar para uma pessoa que direciona o golpe para chegar, o destino do golpe vai continuar sendo a gente [...]. (M2)

O discurso do mestre é coerente, os alunos precisam compreender que na roda de capoeira pode acontecer de tudo e que devem estar preparados para os riscos oferecidos pelos diferentes contextos de jogo. Os comentários do M2 ressaltam ainda mais a importância de um ensino, como o da proposta adotada na T2, que discuta os elementos que envolvem o se defender durante as aulas de capoeira. Mas sem esquecer que existem inúmeras maneiras de defesa, que variam de acordo com a característica do jogo, sendo a melhor delas, a necessária para neutralizar o golpe do adversário.

Com as limitações que foram apresentadas, finaliza-se o tópico de “análise dos jogos”. A seguir serão apontadas as discussões sobre a categoria “entendimento de capoeira”, na qual parte do conhecimento dos mestres sobre a prática foi compartilhado.

4.4.2. Entendimento de capoeira

4.4.2.1. Fundamentos da capoeira

Ao longo da análise dos vídeos, os mestres fizeram uma série de comentários sobre a compreensão que possuíam de capoeira e dos elementos que, para eles, a caracterizam enquanto manifestação cultural. O conhecimento compartilhado sobre as características da capoeira e do jogo, permitiu entender um pouco melhor os critérios que conduziram a análise dos mestres sobre os vídeos assistidos.

Em alguns trechos do discurso, o M2 expôs os elementos da capoeira nos quais acredita e que serviram de embasamento para a avaliação dos jogos.

> [...] O propósito da capoeira é sempre se defender, esse é o ponto máximo da capoeira [...]. (M2)
>
> [...] Capoeira é sempre de você se virar, em qualquer situação você se virar. Isso é capoeira, eu acredito em capoeira assim [...]. (M2)
>
> [...] Eu aprendi de fato como defesa, como filosofia de vida [...]. (M2)
>
> [...] Capoeira é sempre o inesperado, é sempre o surpresa [...]. (M2)

Fica evidente a convicção do M2 sobre o que é capoeira. Para ele, é uma prática que se baseia na defesa e na imprevisibilidade, o capoeirista deve ser criativo e nunca pode ficar sem saída. São características que constituem a prática e que devem ser valorizadas durante todo o processo de ensino e aprendizagem. Os conceitos defendidos pelo mestre também são encontrados em outros estudos da área como Fontoura e Guimarães (2002) e Pastinha (1988).

Ao olhar por esse ângulo parece fácil definir o que é capoeira, mas ao pensar na roda, a complexidade aumenta e essa compreensão fica mais complicada.

> [...] A interpretação da capoeira não é uma coisa pequena, é uma coisa grande e que sai desse micro, que quer dizer muita coisa para o macro. Então a gente enfrenta uma série de coisas, de fatores que às vezes a gente não dá conta do que está acontecendo, até porque a gente está muito exposto pela distância que a gente fica no círculo, o círculo é pequeno e é um jeito de se expor, de se manifestar, de aprender, de prestar atenção, de ficar atento com essas coisas. A noção da distância, o avança e recua, o que sai lateralmente e por aí vai. Mas é muita coisa, é muita coisa [...]. (M2)

São muitos elementos que se somam à necessidade de defesa e ao imprevisível para formar a roda de capoeira onde o jogo ocorre (DIAS, 2010). A complexidade descrita pelo mestre foi comparada no discurso, como um contexto reduzido da vida e que serve de preparo para enfrentar as situações do cotidiano. É por meio do jogo que essa vivência ocorre e segundo os mestres, o jogo também possui fundamentos e critérios para ser compreendido.

> [...] O que é o jogo de capoeira? O jogo de capoeira às vezes tem um mais experiente com outro menos experiente e não sai jogo, e às vezes tem dois capoeiristas de mesmo nível e não sai jogo também. Porque o jogo, lógico que quando eu falo de jogo sempre tem um vencedor, mas também no jogo da capoeira tem a forma lúdica que nós chamamos de vadiação, sem contato físico. Tem a linguagem rítmica, os instrumentos conversam, a linguagem oral, porque você está cantando, você escuta. E a linguagem corporal, o corpo fala. Quando não dá jogo, as pessoas não estão entendendo a linguagem corporal que está na frente delas [...]. (M1)
>
> [...] Capoeira é uma conversa interminável de dois corpos se movimentando, e por trás desses corpos existe uma alma, existe um espírito. Se essas coisas não estão presentes, ela não é o que deveria ser de fato [...]. (M2)

Percebe-se nos discursos, a visão de jogo que os mestres possuem e que buscaram observar para a análise dos vídeos. O M1 mencionou as linguagens existentes no jogo, que ajudam no entendimento de como a comunicação na roda ocorre. Santos (2009) e Silva e Ferreira (2012) apresentam discussões semelhantes sobre como a linguagem gestual da capoeira acontece, propondo termos como diálogo e dialogia corporal. Não basta apenas reproduzir movimentos, é necessário compreender os significados que cada gesto realizado possui, para assim poder pensar as ações. Tudo isso, em sincronia com os cantos puxados e o ritmo dos toques na roda.

Em outras palavras, o discurso do M2 expressa o mesmo sentido. O jogo de capoeira deve ser uma conversa por meio de gestos, onde os movimentos não devem ser aleatórios, precisam modificar e desafiar o outro a todo momento. Para o mestre, a ausência desses elementos descaracteriza o jogo de capoeira.

Além da concepção de jogo, o M1 também comentou sobre alguns componentes específicos da capoeira angola, como o tipo de movimentação mais característico e o uso da chamada, fatores que influenciam a prática na roda.

> [...] A capoeira angola é três cortes: embaixo, no meio e em cima, mas a base mesmo é voltada mais no chão [...]. (M1)
>
> [...] Chamada não é a todo momento não, a chamada é a arma do angoleiro e da angoleira, não a definição, mas tem jogo que não tem necessidade de chamada, só por necessidade mesmo, tem um porquê [...]. (M1)

Segundo o mestre, existem três alturas nas quais o jogo pode ser desenvolvido, mas a que mais simboliza a capoeira angola é a movimentação próxima ao chão. Para manter essa característica também mencionada por Dias (2010), se torna fundamental saber como se movimentar em espaços apertados e próximos ao chão. Por não ser uma tarefa fácil e simples de se aprender, o professor/mestre precisa proporcionar experiências que favoreçam a aprendizagem desse tipo de movimentação desde o início do processo de ensino.

A chamada é outro fator que merece uma atenção especial, é um recurso exclusivo da capoeira angola e que de acordo com o mestre, não deve ser utilizada a todo momento. Para Falcão (2004), é um dos principais rituais do jogo e exige muito cuidado, pois um dos capoeiristas será desafiado pelo convite do outro. Pela imprevisibilidade e malícia que envolvem a execução, se torna uma alternativa valiosa dentro do jogo e que aplicada em contexto oportuno, pode ser considerada como a

arma do capoeirista. Quando bem utilizada, pode significar bom nível de experiência para ambos os envolvidos, por exigir e testar os conhecimentos técnico-táticos de cada um durante o andamento das ações.

Para finalizar a temática dos fundamentos da capoeira, o M2 comentou sobre um componente essencial para o jogo, a ginga.

> [...] A gente criou uma imagem de que isso aqui é ginga (demonstração), o padrão de pé atrás e volta. Isso é o basicão, se de repente a gente não consegue explicar o que é ginga, a pessoa morre naquilo ali achando que ela sabe gingar. O gingar é sempre fazer o diferente, mudar seus passos sem deixar o seu camarada perceber, senão você vai levar rasteira fácil [...]. (M2)

> [...] Aquilo ali é uma coisa meio saturada, mas que está aí porque as pessoas às vezes não se alertam que aquilo não é a verdadeira ginga, a verdadeira ginga é a sua ginga, é o seu jeito de se movimentar, isso é a ginga. Se todo mundo for gingar igual já era, vira um negócio muito pobre. Então a gente tem que procurar ser criativo, procurar surpreender e por aí vai [...]. (M2)

A ginga possui extrema importância dentro do jogo de capoeira, é dela que todos os movimentos partem. O discurso do mestre relata como o significado da ginga foi distorcido e mal compreendido ao longo do tempo. Estabelecer um padrão de ginga condena a liberdade e a imprevisibilidade do jogo, pois facilita a previsão de quando o movimento será feito e o entendimento de como o capoeirista se desloca dentro da roda. A experiência da ginga deve ser modificada e disfarçada a todo momento, e os movimentos precisam ser sempre inovadores (ALVES, 2013). Saber gingar não é simplesmente reproduzir o padrão imposto, mas sim compreender a função por trás dos movimentos.

4.4.2.2. Capoeira na atualidade

Dizer que a capoeira encontrada atualmente é a mesma de anos atrás é um equívoco. Isso porque, assim como outras práticas corporais, a capoeira foi e é constantemente alterada e ressignificada pelo ser humano (CUNHA et al., 2014; FALCÃO, 1995; 2006; FARIAS; GOELLNER, 2007). De acordo com o contexto em que está inserida e as necessidades de quem a pratica, suas características são modificadas.

Ao seguir esse raciocínio fica a preocupação: mas então a capoeira, se não é agora, corre o risco de ser completamente descaracterizada do que já foi um dia? A importância sociocultural será esquecida?

Mesmo com as mudanças já promovidas, existe uma forma de resistência que busca preservar, pelo menos, os principais fundamentos e saberes constituintes da capoeira. Isso ocorre por meio da forte historicidade e ancestralidade que compõem a manifestação cultural (CASTRO JÚNIOR, 2004). Desse modo, os conhecimentos são passados de geração em geração e a história e cultura produzidas em outros tempos, não se perdem totalmente com a partida dos mais velhos.

Durante a análise dos vídeos, os mestres compartilharam algumas reflexões pessoais sobre como enxergam a capoeira na atualidade.

> [...] Para mim hoje é um vazio, para mim é um vazio. Porque as pessoas não estão dispostas a se divertir com a outra, a brincar com a outra, a se conhecer e conhecer a outra pessoa. Geralmente é uma competição, eu contra você e você contra mim. Quem bate mais [...]. (M2)

O discurso do M2 diz respeito à inversão dos valores que vem ocorrendo no ensino da capoeira. Elementos tão marcantes na roda, como a alegria e a diversão, estão perdendo espaço para o incentivo à competitividade e agressividade durante o jogo. Os professores/mestres devem ficar atentos com essa questão, pois o significado da capoeira não é esse. É justamente o contrário, é o disfarce das ações, é segurar o pé quando preciso, é ser sutil para dar a rasteira sem que ninguém veja, é não machucar o outro.

Para o mestre, essa problemática está muito ligada com a crescente expansão da capoeira, como observado no trecho a seguir.

> [...] A capoeira cresceu muito em número e perdeu muito em qualidade, perdeu muito em essência mesmo, a essência da percepção das coisas, dos fatos. A gente perdeu muito com isso, é uma pena. Faz parte do processo do momento em que a gente está vivendo, isso é em tudo, é nas igrejas, é em tudo. As pessoas criando igreja para ganhar dinheiro, a gente vê pessoas muito mal preparadas dando aula de alguma coisa e por aí vai. Na capoeira não foi diferente, as graduações para fazer dinheiro... Então isso vai acabando com o espírito da essência, a gente vai ficando muito mecânico, controlado por algo muito formal, algo muito... (sinal de dinheiro). E aí você para de ensinar o que você aprendeu, ou às vezes esquece o que aprendeu [...]. (M2)

Percebe-se a influência que o contexto social exerce sobre a capoeira, a valorização do dinheiro e o aumento da procura pela prática, contribuíram para a sua difusão. O que até certo ponto é positivo, pois favoreceu o reconhecimento enquanto manifestação cultural. Porém, o crescimento acelerado movido sobretudo pelo lucro, resultou também na descaracterização da prática (FARIAS; GOELLNER, 2007) e na formação precoce de professores/mestres, o que muitas vezes está atrelado à um

professor despreparado e que não compreende de fato os valores e fundamentos da capoeira.

> [...] É muita gente despreparada e a maioria dos mestres também tem culpa nisso. O aluno não está pronto, mas ele quer aumentar o grupo dele, quer fazer uma rede, quer criar uma rede e aí já pega um aluno mal preparado e põe para dar aula. Com três anos, aquele que começou, que não estava pronto e não está pronto, já abre um outro espaço e aí ficou complicado, ficou complicado [...]. (M2)

Como uma reação em cadeia, pouco a pouco os valores e fundamentos da capoeira vão sendo distorcidos por essa falta de preocupação durante o processo de ensino e aprendizagem.

> [...] Hoje também na capoeira angola, está acontecendo uma coisa muito assim, em alguns grupos, que a pessoa está dentro da roda, faz um movimento e faz a chamada, depois faz outro movimento e faz outra chamada. Daí eu imagino, será que essa pessoa sabe o que significa a chamada? [...]. (M1)

O discurso do M1 exemplifica bem como essa fragilização que vem ocorrendo com o ensino dos fundamentos da capoeira pode influenciar as ações durante o jogo na roda. Um conhecimento tão essencial como a chamada, acaba sendo descaracterizado pelo seu uso inapropriado, decorrente de um ensino falho.

Devido ao ritmo veloz em que a sociedade está acostumada a viver atualmente, a prática da capoeira precisa ser bem pensada para não acabar completamente descaracterizada.

> [...] Onde entrou dinheiro corrompeu. A gente vive em um mundo imediatista onde planta cana hoje e quer colher amanhã [...]. (M2)

A fala do M2 traduz bem esse ponto, o dinheiro exerce grande poder sobre as pessoas, as quais já não são tão pacientes quanto antigamente. A prática pedagógica que consiga abranger os fundamentos da capoeira e as necessidades da sociedade atual, pode contribuir bastante para a preservação das características do jogo e da roda.

4.4.3. Processo de ensino e aprendizagem

4.4.3.1. Características, sugestões e cuidados

Foi da reflexão sobre a realidade atual da capoeira que emergiu a categoria processo de ensino e aprendizagem, na qual os mestres comentaram sobre as

principais características da prática pedagógica, possíveis sugestões e os cuidados que os professores/mestres devem ter ao ensinar.

> [...] O objetivo é de todo mundo aprender junto. Um joga de um jeito, outro joga de outro, um canta de um jeito, outro canta de outro, um toca de um jeito, outro toca de outro, um responde o coro de um jeito, outro responde de outro, mas o que interessa é a unidade da brincadeira [...]. (M2)

> [...] A gente não escolhe o aluno, o aluno que escolhe a gente, se vai ficar com a gente ou não. É um trabalho assim filosófico para vida toda [...]. (M1)

> [...] É difícil você agregar as pessoas com seu objetivo, a gente imagina que o seu objetivo é o mesmo deles, mas o objetivo deles sempre é diferente. Tem também que respeitar o objetivo de cada aluno, às vezes está ali porque achou legal a capoeira e naquele período está vago e quer fazer capoeira. Para outro é uma forma de resistência, outro é uma forma de preparação física mesmo, porque é tudo isso aí [...]. (M1)

Percebe-se nos discursos, que o processo de ensino e aprendizagem não é algo simples, que possui uma única forma de ser conduzido. A qualidade está justamente na diversidade e o professor/mestre precisa saber lidar com as diferenças entre os alunos, desde a maneira como cada um realiza os movimentos até a motivação para aprender. Não é algo imediato, leva tempo para formar o aluno (SILVA; SOUZA NETO; BENITES, 2009) e as aulas devem valorizar o coletivo, que é ainda mais rico quando composto pela união das diferenças de cada integrante.

Durante a análise dos vídeos, os mestres comentaram um pouco mais sobre como organizam as aulas.

> [...] Eu ensino a se movimentar né, não ficar parado esperando [...]. (M2)

> [...] Precisa trabalhar para que em cada momento venha uma coisa diferente, venha uma surpresa diferente e para isso a gente tem que estar muito livre, muito livre. Entrou no padrão é complicado se libertar, porque se acorrentou na real, se acorrentou [...]. (M2)

> [...] Sempre que eu dou aula, dou aula em cima das pessoas ou daquilo que elas já sabem. Então eu faço uma anamnese, vejo, presto atenção e dou aula em cima daquilo que ela consegue. Tenho aluno aqui de todas as faixas etárias, e tem pessoas também que tem alguma patologia e você tem que ter o cuidado. Não adianta passar o movimento que ela não vai fazer. Enfim, dar aula é uma responsabilidade tão grande que tem que se preparar para o aluno [...]. (M1)

O M2 revela que em suas aulas o movimento é algo muito importante. Mas para que realmente ocorra o entendimento da sua finalidade, os alunos precisam de liberdade para poder experimentar e criar.

Existe uma preocupação dos mestres em entender o aluno antes de planejar a aula, com a intenção de potencializar as vivências e tornar a aprendizagem mais segura e prazerosa. Não é vantajoso antecipar os conteúdos para acelerar o processo e o aluno precisa ter ciência de que a prática requer tempo e dedicação.

> [...] Você tem que estar na capoeira porque você vai aprendendo. Quando você coloca muito assim que você quer ser o melhor, que você está treinando para ser o melhor, o seu cérebro fica muito parado, bloqueado, porque você está pensando num resultado, que todo mundo pensa no resultado muito rápido, e não, tem que ir devagar [...]. (M1)

> [...] Não adianta também você querer adiantar uma metodologia. Eu conversei com uma treinel minha ontem, que a gente tem que tomar cuidado. A gente começa no início a querer passar movimento complexo que a turma não tem uma preparação corporal para poder fazer. Tem vários capoeiristas, vários mestres, que ao invés de dar o movimento básico mesmo, o alicerce, inventa um movimento que até a gente fica confuso na hora de dar aula. Então não adianta, é começar com o básico para as pessoas irem iniciando. As pessoas iniciadas você deve separar e passar outro movimento. E a aula é isso, tem o início, o desenvolvimento e a conclusão [...]. (M1)

Tanto professores/mestres quanto alunos, possuem responsabilidades dentro do processo de ensino, é com a colaboração de todos que a aprendizagem se torna mais significativa. São contribuições que proporcionam melhores condições para a construção do conhecimento. O discurso do M1 revela a organização existente nas aulas de capoeira planejadas pelos mestres, que de acordo com Faria e Galatti (2007), já faz uso das metodologias classificadas pela ciência há bastante tempo, mas de maneira intuitiva.

A partir dessa visão apresentada pelos mestres, os mesmos citaram alguns cuidados e sugestões que devem ser adotados durante a prática pedagógica.

> [...] Aí o cuidado que a gente deve ter nesse caminhar. De caminhar, aprender, descobrir o que é e depois não usar aquilo como... não fazer mal uso daquilo né. Não humilhar o outro, não querer machucar o outro, até porque o outro não existe. O outro é a gente mesmo [...]. (M2)

> [...] A gente não deve achar que tem que ser melhor do que ninguém, a gente tem que lutar para aprender, mas também aprender até o cuidado que a gente tem que ter para mostrar como a gente aprendeu, sem deixar algum sinal de vaidade, mostrar que sabe, mas sem ostentar. Então é um processo de não querer ser o dono da cocada preta [...]. (M2)

Os trechos acima sugerem uma organização horizontal de ensino, na qual o professor/mestre não deve ocupar uma posição privilegiada de detentor do conhecimento. O processo de aprendizagem deve ser caracterizado pela constante troca de conhecimento entre professor e aluno, ambos devem caminhar e aprender

juntos durante as aulas em um modelo de educação ativa que busque romper com a característica da educação tradicional, conforme proposto por Bolonhini e Paes (2009) e que serviu de inspiração para elaboração das aulas da T2.

Esse modelo estrutural reforça valores importantes, como o de igualdade e o de respeito ao outro, presentes dentro dos fundamentos da capoeira. De acordo com o M2, são fatores essenciais e que dependendo da concepção defendida pelo professor/mestre, podem influenciar negativamente o processo de ensino e aprendizagem.

> [...] Às vezes ela tem um mestre, um instrutor, um professor agressivo e a tendência é de ela ficar agressiva também, violenta, covarde né, porque é um tipo de covardia embora as pessoas não admitam. Isso não é coragem, é covardia [...]. (M2)

> [...] Quando a gente vê uma pessoa de repente muito agressiva, é reprodução de alguma coisa que pode ter sofrido, ou às vezes foi motivado para aquilo pelo seu mestre, pelo seu professor, pelo seu instrutor. Entendeu? Às vezes a pessoa sai de casa super educada, incapaz de matar uma mosca e depois ela vai sendo transformada sem perceber. Isso aconteceu muito também na capoeira [...]. (M2)

Como formador, o professor/mestre possui grande responsabilidade, é preciso estabelecer bem os valores e conceitos que devem ser discutidos com os alunos, para que não ocorra uma distorção dos fundamentos que constituem a capoeira. Para o M2, essa questão dos valores vai ainda mais além, tendo em vista que a educação familiar também se faz responsável pelo comportamento apresentado pelo aluno.

> [...] A influência da educação familiar tanto colabora para um ponto negativo quanto para um ponto positivo. As pessoas que geralmente tem uma educação familiar bem aplicada, tem um outro comportamento, diferente das pessoas que tem uma educação desequilibrada de agressividade do pai, da mãe, do irmão. Geralmente quando eles chegam na roda de capoeira, reproduzem aquilo que eles recebem em casa [...]. (M2)

São muitas variáveis que devem ser consideradas ao planejar as aulas de capoeira, mas para os mestres, a liberdade de movimento e o respeito com o outro são indispensáveis durante o processo de ensino e aprendizagem. Estão diretamente ligadas às características de imprevisibilidade e coletividade que compõem a prática.

Coletividade no sentido de que, apesar das ações do jogo serem pensadas e realizadas individualmente, é preciso um grupo de pessoas para formar a roda. Não se pode jogar capoeira sozinho, a roda e o jogo são construídos a partir do conjunto das ações de todos os participantes, o que torna o outro um elemento tão essencial e que merece respeito (CASTRO JÚNIOR, 2004; DIAS, 2010; SANTOS, 2009).

O M2 fez ainda um alerta em seu discurso sobre como o treino conduzido pelo professor/mestre pode limitar a criatividade e a liberdade de movimento dos alunos, quando não adequado a esses fundamentos.

> [...] Na medida em que vai treinando, e às vezes uns treinos muito massificantes, vai transformando a pessoa em uma outra coisa. O interessante é que a gente mantenha a individualidade da pessoa. Eu diria que isso hoje na capoeira é uma coisa rara, poucas pessoas sabem ensinar capoeira. Porque é não tirar aquilo que a pessoa tem de melhor, o trejeito dela que só ela tem. Desenvolver uma linguagem corporal expressiva sem modificar. Isso é muito sutil [...]. (M2)

A fala do mestre se refere ao uso excessivo das metodologias tradicionais comumente adotadas para o ensino da capoeira, que priorizam a repetição de movimento e a aprendizagem da técnica, assim como já destacado em outros estudos (ALVES, 2013; DE MELO, 2015). Para o M2, a padronização exagerada acaba por tirar a expressão individual do aluno e não contribui para a manutenção da imprevisibilidade do jogo. Pensar o resgate das características e fundamentos do jogo de capoeira na roda, exige refletir sobre como o processo de ensino e aprendizagem ocorre.

Segundo os mestres, o ensino deve fugir de qualquer tipo de padrão estabelecido e priorizar a experiência prática de jogo.

> [...] Tomara que não caia nessa de padrão, porque se não a coisa fica muito igual e quando fica muito igual deixa de ser o que deveria ser, que é a capoeira mesmo, de ser capoeira, de surpreender, dessa coisa do espontâneo. E isso é uma coisa que está sendo praticamente tirada em tudo, então vai limitando, vai tirando o poder de criação, de imaginação, de tudo que a gente possa considerar que leve ao céu, ao esplêndido da manifestação. Às vezes a gente vê que a pessoa já entra meio que apagada por causa dessa coisa, então cuidado [...]. (M2)

> [...] Um jogo também tem que se encontrar várias vezes, igual uma banda quando treina toca, seus alunos tem que jogar juntos [...]. (M1)

4.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de ensino e aprendizagem é uma temática muito complexa e que envolve inúmeros fatores. Não se pode afirmar que exista apenas uma única e melhor forma para se ensinar. Pensar e testar novas abordagens pedagógicas para o ensino da capoeira pode contribuir bastante para a preservação dos fundamentos da prática e melhora da aprendizagem.

A iniciativa da pesquisa foi justamente procurar agregar as características da capoeira, com o interesse dos alunos e a opinião dos mestres, para tentar criar uma teia de conhecimento na qual os personagens envolvidos pudessem participar da construção das ideias.

Os resultados apresentados revelaram que a capoeira é uma prática em constante mudança, que de acordo com o discurso dos mestres, atualmente tem perdido a característica de liberdade de movimento e imprevisibilidade do jogo. Tais alterações podem ter influência do modelo de organização social em que se vive e também das metodologias utilizadas para o ensino da prática, uma vez que, a repetição e a padronização são estratégias comumente adotadas durante as aulas (ALVES, 2013; DE MELO, 2015; FARIA; GALATTI, 2007).

A prática pedagógica, os cuidados e o planejamento das aulas também surgiram como temas importantes durante o processo de ensino e aprendizagem. Os professores/mestres e os alunos precisam compreender as responsabilidades que possuem para que o conhecimento seja construído de maneira significativa. Valores como igualdade e respeito com o outro devem fazer parte de todo o processo, como pilares que sustentam os saberes e orientam a formação do capoeirista.

O tempo de prática foi um fator muito mencionado durante a discussão dos resultados. Para os mestres, a aprendizagem da capoeira é demorada e as etapas não devem ser antecipadas. Nesse sentido, e por se tratar de um período de 15 semanas de curso, as duas metodologias testadas foram avaliadas como adequadas para a iniciação em capoeira.

A metodologia tradicional utilizada nas aulas da T1 favoreceu a aprendizagem dos movimentos característicos e possibilitou as condições necessárias para que os alunos jogassem de acordo com a experiência de 15 semanas que tiveram. Em contrapartida, não contribuiu efetivamente para a aprendizagem dos elementos táticos presentes no jogo, como a movimentação na roda e a ocupação dos espaços.

Já a proposta metodológica de ensino por meio de jogos, utilizada nas aulas da T2, favoreceu tanto a aprendizagem dos elementos técnicos que compõem os movimentos da capoeira, quanto dos conhecimentos táticos constituintes do jogo, e fez com que os mestres avaliassem a turma como já iniciada, por aparentar mais tempo de experiência.

Os resultados apresentaram possibilidades e contribuições relevantes com relação ao uso, principalmente, da proposta de ensino por meio de jogos. Mas vale

ressaltar que a metodologia está longe de ser considerada a solução para todos os problemas, pois não se deve estabelecer um modelo único e ideal para o ensino. O professor precisa compreender o contexto educacional e as características que diferentes metodologias oferecem, para então poder utilizar essas possibilidades da maneira mais adequada durante o processo de ensino e aprendizagem.

Pesquisas que estimulem as discussões sobre questões pedagógicas da capoeira e que ainda envolvam a opinião dos professores/mestres são de grande importância. Podem ajudar a entender as características do processo de ensino e aprendizagem e contribuir para a preservação dos fundamentos que consolidam a prática.

Nesse mesmo sentido, novos estudos que busquem compreender a opinião dos alunos sobre as metodologias utilizadas para o ensino da capoeira também se fazem necessários. Permitiriam realizar uma avaliação mais detalhada sobre as contribuições proporcionadas por diferentes propostas, alinhar os objetivos dos alunos com o planejamento dos professores/mestres e avançar nos conhecimentos já produzidos sobre a temática.

5. ARTIGO III – PROPOSTAS DE ENSINO DA CAPOEIRA E TIC: A VISÃO DOS ALUNOS

Resumo

A capoeira possui como principal espaço de manifestação a roda, local onde todo capoeirista quer estar para jogar, cantar e tocar. Antigamente, a roda ocorria aos finais de semana e como não existiam escolas de capoeira, jogar era a forma de treinar e aprender. Com o passar dos anos e a expansão da prática, a maneira de ensinar foi sendo alterada, surgiram as metodologias de ensino e as escolas ou academias de capoeira, modificando consequentemente, as características da roda e do jogo. O que era marcado pela presença da descontração, imprevisibilidade e liberdade de movimento, gradualmente passou a ter características mais padronizadas e sistematizadas. Atualmente o ensino da capoeira ainda sofre muita influência dos elementos presentes nas primeiras metodologias utilizadas e são poucas as iniciativas que discutem e repensam a prática pedagógica no universo da capoeira, assim como o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação nas aulas. Desse modo, a pesquisa teve como objetivo verificar a opinião de alunos que participaram de propostas diferentes de ensino da capoeira, uma tradicional e outra baseada na lógica do jogo na roda, sobre a experiência de aprendizagem e o uso das TIC no processo de ensino. Colaboraram da pesquisa 11 alunos, com mais de 18 anos de idade, que conseguiram concluir um curso de extensão de capoeira angola com duração de 15 semanas e que foi desenvolvido com o intuito de implementar e analisar duas formas diferentes de se ensinar capoeira, uma a partir da metodologia tradicional de ensino (utilizada nas aulas da turma 1) e outra a partir de uma proposta de ensino por meio de jogos (utilizada nas aulas da turma 2), ambas com a inserção das TIC como ferramenta pedagógica durante as aulas. Ao final do curso, foram realizadas duas sessões de grupo focal, uma com cada turma, nas quais buscou-se compreender a opinião dos participantes sobre as aulas ministradas. As falas dos participantes foram gravadas, transcritas e por fim analisadas por meio do método do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC). Os principais resultados apontaram que a metodologia tradicional favoreceu a aprendizagem técnica dos movimentos da capoeira, mas não pareceu contribuir para a criação de vínculo afetivo entre os alunos e demonstrou algumas carências como as dificuldades para a compreensão do jogo e utilização do movimento no espaço da roda. Já a proposta de ensino por meio de jogos, favoreceu o envolvimento dos alunos, a criação de vínculo afetivo e o sentimento de identificação com o grupo. Contribuiu para uma aprendizagem consciente, com a presença da ludicidade, de discussões sobre os conteúdos e da valorização da liberdade de movimento, da criatividade e da imprevisibilidade das ações. O uso das TIC como ferramenta pedagógica facilitou o processo de ensino e aprendizagem dos alunos através de estratégias variadas. Permitiu uma construção de conhecimento mais dinâmica e contribuiu para a aceleração do progresso dos alunos, com a possibilidade da autoanálise prática e da constante conectividade dos participantes para a troca de informação, sobretudo na turma 2.

Palavras-chave: capoeira; processo de ensino e aprendizagem; TIC; Discurso do Sujeito Coletivo.

5.1. INTRODUÇÃO

Caracterizada por ser uma manifestação difícil de definir, a capoeira também possui em seu surgimento diversas incertezas que os estudiosos ainda não conseguiram desvendar (LUSSAC, 2015). Apesar das diferentes teorias, a mais difundida é a de que a capoeira se originou da mistura entre o contexto histórico-cultural no Brasil e as influências culturais africanas trazidas pelos povos escravizados por volta do século XVI (SILVA; SOUZA NETO; BENITES, 2009). Desde então, a capoeira tem marcado presença na construção da história brasileira, como forma de resistência para o povo oprimido e luta por melhores condições de vida (SOARES et al., 1992).

Possui como principal espaço de manifestação a roda, local onde todo capoeirista quer estar para jogar, cantar e tocar (DIAS, 2010; SILVA; FERREIRA, 2012). Dentro da capoeira angola, representa o momento máximo da prática e muitas vezes o motivo para conhecer e aprender essa manifestação cultural. Antigamente, a roda ocorria aos finais de semana e como não existiam escolas de capoeira, jogar era a forma de treinar e aprender (FALCÃO, 1995). Com o passar dos anos e a expansão da prática, a maneira de ensinar foi sendo alterada. Surgiram as metodologias de ensino e as escolas ou academias de capoeira, modificando consequentemente, as características da roda e do jogo. O que era marcado pela presença da descontração, imprevisibilidade e liberdade de movimento, passou a ter características mais padronizadas e sistematizadas.

As primeiras iniciativas de ensino como as de mestre Pastinha e mestre Bimba, certamente desempenharam importante função para o resgate e consolidação da capoeira enquanto patrimônio cultural. No entanto, manifesta-se uma preocupação com relação à simples reprodução do ensino e as consequências que a padronização exagerada dos movimentos pode acarretar para a dinâmica do jogo de capoeira. Tais metodologias de ensino foram criadas em um contexto diferente do atual, no qual a capoeira era considerada crime e uma organização se fazia necessária para mudar essa concepção. Apesar do tempo que passou e das mudanças ocorridas na sociedade, o ensino da capoeira ainda sofre muita influência de elementos presentes nas primeiras metodologias utilizadas, consideradas por Faria e Galatti (2007) como tradicionais e compostas principalmente pelos métodos Global e Parcial.

São poucas as iniciativas que discutem e repensam a prática pedagógica no universo da capoeira. Mas será que o ensino valoriza as características de

criatividade, liberdade e improviso? Ou a metodologia tradicionalmente utilizada contribui para a expansão da capoeira, mas descaracteriza a prática do jogo na roda? E como será a opinião dos praticantes de hoje sobre essas características do processo de ensino e aprendizagem da capoeira?

Outro elemento pouco inserido nas aulas de capoeira e que está cada vez mais presente na sociedade contemporânea é a tecnologia, mais especificamente as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). O acesso à internet e o uso de dispositivos móveis, como celulares, para comunicação no meio virtual é cada vez mais comum atualmente. O ser humano vive no que pode ser chamado de Era Digital (PALFREY; GASSER, 2011). A comunicação e transmissão do conhecimento ocorrem de maneira muito mais rápida e instantânea do que antigamente (VELLOSO, 2008). O aluno de hoje tem acesso à informação antes mesmo do professor ter apresentado o conteúdo. No contexto educacional, uma série de possibilidades interessantes já foram apresentadas sobre a inserção das tecnologias e a formação de professores aptos a trabalharem com os novos desafios (BIANCHI; HATJE, 2007; KENSKI, 2007; MERCADO et al., 2002). Mas será que o uso das TIC pode contribuir com o processo de ensino e aprendizagem da capoeira? Os alunos compreendem a tecnologia como uma possibilidade favorável durante a aprendizagem?

Questionamentos como estes sobre o uso das tecnologias, e os anteriormente apresentados sobre as metodologias de ensino utilizadas nas aulas, foram os fatores que motivaram a presente pesquisa. Por acreditar na importância do ponto de vista dos alunos sobre as aulas e considerá-los como protagonistas do processo de ensino e aprendizagem, é que o estudo teve como objetivo verificar a opinião de alunos que participaram de propostas diferentes de ensino da capoeira, uma tradicional e outra baseada na lógica do jogo da roda, sobre a experiência de aprendizagem e o uso das TIC no processo de ensino.

5.2. METODOLOGIA

O estudo é de natureza qualitativa do tipo descritiva, na qual o pesquisador busca compreender o fenômeno a partir da descrição completa e objetiva do evento (THOMAS; NELSON; SILVERMAN, 2012). A pesquisa é considerada de natureza qualitativa por compreender algumas características que segundo Bogdan e Biklen (1994) são essenciais: 1- a fonte dos dados se encontra no ambiente natural e o pesquisador se faz o principal instrumento; 2- os dados não são necessariamente

apresentados em forma de números e sim de palavras ou imagens; 3- o foco da investigação se dá no processo e não somente nos resultados; 4- a análise dos dados é realizada de forma indutiva; e 5- a forma como os participantes interpretam as situações tem extrema importância para a pesquisa. De maneira resumida, a pesquisa qualitativa não se atém aos números e busca interpretar as diferentes realidades sociais (BAUER; GASKELL, 2012).

A pesquisa de tipo descritiva se preocupa em detalhar a situação do ponto central do estudo em um momento específico, e para isso faz uso de algumas técnicas que permitem obter as declarações dos sujeitos envolvidos, como por exemplo, entrevistas e questionários (THOMAS; NELSON; SILVERMAN, 2012).

A metodologia escolhida permite, portanto, investigar e buscar entender de forma mais significativa os elementos que envolvem o processo de ensino e aprendizagem da capoeira. Fornece estratégias de investigação e análise que possibilitam o acesso aos conceitos dos participantes envolvidos, levando em consideração as diferentes realidades e pontos de vista.

Colaboraram na pesquisa 11 participantes de um curso de extensão de capoeira angola com duração de 15 semanas, oferecido na Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Biociências do Campus de Rio Claro e ministrado pelo pesquisador. O curso foi apresentado no artigo II, como parte da presente dissertação, e foi desenvolvido com o intuito de implementar e analisar duas formas diferentes de se ensinar capoeira, uma a partir da metodologia tradicional tecnicista de ensino (utilizada nas aulas da turma 1) e outra a partir de uma proposta de ensino por meio de jogos (utilizada nas aulas da turma 2).

A estrutura da proposta tradicional de ensino baseou-se na valorização da técnica dos movimentos da capoeira e da repetição como forma de aprendizagem e aprimoramento. Os planos de aula foram organizados a partir dos modelos propostos pelos Estilos de Ensino Comando e Tarefa (MOSSTON; ASHWORTH, 2008) e pelas metodologias Parcial, Global e Mista (FARIA; GALATTI, 2007). As TIC (celulares, projetor, imagens, vídeos, câmera e grupo pedagógico na rede social) foram utilizadas como ferramentas pedagógicas durante o processo de ensino e aprendizagem.

A organização da proposta de ensino por meio de jogos partiu da valorização do jogo de capoeira, bem como dos fundamentos que o caracterizam: a imprevisibilidade e a liberdade de criação dos movimentos. Foram elencados os principais elementos táticos e objetivos presentes no jogo de capoeira, emergentes

de uma reflexão realizada sobre a lógica interna da prática, para então pensar e organizar as atividades e estratégias utilizadas. A proposta possui como fundamentação teórica os conceitos apresentados pelo modelo do *Teaching Games for Understanding* (TGfU) e também fez uso das TIC como ferramentas pedagógicas no processo de ensino e aprendizagem.

Os conteúdos e o cronograma das aulas foram os mesmos em ambas as propostas, divergindo apenas quanto à forma de ensinar e às estratégias utilizadas. Ao todo, foram elaborados 60 planos de aula, 30 de cada proposta de ensino, para serem posteriormente implementados e avaliados.

Os critérios para seleção dos iniciantes que participaram do curso foram: ter no máximo um ano de experiência com a capoeira e idade acima de 18 anos.

Durante a implementação, o curso foi composto por duas turmas (T1 e T2), uma com 12 e a outra com 11 alunos respectivamente, sendo por semana, duas aulas de uma hora para cada (às terças e quintas, T1 das 19h-20h / T2 das 20h-21h). Ao longo das aulas o número de participantes foi diminuindo e por fim, 12 iniciantes conseguiram concluir o curso, cinco da T1 e sete da T2.

No decorrer de todo o curso, as TIC foram inseridas da mesma forma em ambas as turmas. Foram utilizadas em vários momentos e de diferentes maneiras durante e fora das aulas: como ferramenta de comunicação e compartilhamento de conteúdo referente ao curso, por meio de grupo pedagógico criado para cada turma no *whatsapp*; como forma de reflexão individual e coletiva sobre as ações realizadas pelos participantes, a partir da análise de atividades filmadas; e como recurso pedagógico para abordar e apresentar conteúdos conceituais de forma digital.

Ao final do curso, com o intuito de compreender a opinião dos participantes sobre as aulas ministradas, utilizou-se o grupo focal como instrumento para a construção dos dados.

Para Thomas, Nelson e Silverman (2012), essa técnica de pesquisa é interessante por ser um tipo de entrevista em pequeno grupo que permite ao pesquisador levantar informações de vários indivíduos no mesmo momento. Mais do que isso, oferece uma possibilidade mais autêntica de entendimento das interações sociais do grupo, a partir das falas e dos sentimentos emergentes nas vivências coletivas (BAUER; GASKELL, 2012). Tal metodologia de construção de dados permite ao pesquisador compreender as crenças e os sentimentos dos atores sociais em determinado contexto social (BAUER; GASKELL, 2012).

Foram realizadas duas sessões de uma hora e meia de duração, aproximadamente, uma com cada turma do curso de extensão, contando com cinco participantes na T1 e seis na T2. O pesquisador foi o responsável por elaborar o roteiro de perguntas e desempenhar o papel de mediador durante as sessões do grupo focal. Ambas foram gravadas na íntegra em um dispositivo de MP3 e transcritas para armazenamento e posterior tabulação e análise.

5.2.1 Análise dos dados

Para análise dos dados foi utilizado o método do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC) (LEFREVE; LEFREVE, 2005), que basicamente consiste em reunir em um único discurso, escrito em primeira pessoa do singular, os trechos de depoimentos que apresentam ideias similares. Se caracteriza como um conjunto de artifícios que permite construir o pensamento coletivo sobre determinado assunto, a partir das opiniões individuais dos sujeitos (LEFREVE; LEFREVE; MARQUES, 2009).

Ainda de acordo com Lefreve, Lefreve, Marques (2009), o método é composto por três níveis de complexidade, no qual o primeiro corresponde à produção das narrativas individuais, o segundo à re-produção dessas narrativas de maneira coletiva, por meio do tratamento metodológico e o terceiro à ressignificação dos resultados produzidos, a partir da discussão com outros textos da área.

É durante o nível dois que os DSC são produzidos. Inicialmente os discursos originais são filtrados e as Expressões Chave (ECH) são selecionadas, como os trechos mais relevantes dos discursos. Em seguida, as ECH são reorganizadas por semelhança de sentido e as Ideias Centrais (IC) são identificadas, como os títulos explicativos para os temas relacionados. Desse modo, as opiniões dos diferentes participantes são agrupadas por similaridade em um mesmo discurso, no qual o pesquisador pode ainda utilizar de algumas técnicas para edição, resultando na representação da opinião coletiva por meio do DSC redigido na primeira pessoa do singular (LEFREVE; LEFREVE; MARQUES, 2009).

Vale destacar que esse método vem sendo utilizado em pesquisas da área da Educação Física como importante recurso para tentar compreender a opinião dos personagens envolvidos (MENEZES; REIS, 2017a; 2017b; PARENTE, 2020).

O quadro a seguir, ilustra um recorte do procedimento metodológico executado para o tratamento das narrativas produzidas por meio do grupo focal realizado com as turmas do curso de extensão.

Quadro 10 - Passos 1 e 2 da análise do grupo focal.

Procedimento metodológico	Discurso individual
Passo 1	O grupo do *whatsApp* ajudou, mas talvez pudesse ajudar muito mais. Ajudou, por exemplo, no começo que mandavam as músicas que todo mundo procurou e tal. Aí tinham algumas que estavam similares, outras diferentes, mas poderia ajudar ainda mais se, por exemplo, as pesquisas que eu fiz, se eu tivesse mandado lá no grupo. Como ela falou também, essa falta de ficar no celular, tipo, daria muito mais certo se tivesse se dedicado um pouquinho mais nessa parte assim. Aí teria muito mais potencial, que nem, as músicas que mandaram eram diferentes, outras similares e aí provavelmente as pesquisas seriam diferentes, acrescentariam uma outra construção. Não só aquela que a gente estava ali. Eu demoro para responder até minha mãe...
Passo 2	O grupo do *whatsApp* ajudou, mas talvez pudesse ajudar muito mais. Ajudou, por exemplo, no começo que mandavam as músicas que todo mundo procurou e tal. Aí tinham algumas que estavam similares, outras diferentes, mas poderia ajudar ainda mais se, por exemplo, as pesquisas que eu fiz, se eu tivesse mandado lá no grupo. Como ela falou também, essa falta de ficar no celular, tipo, daria muito mais certo se tivesse se dedicado um pouquinho mais nessa parte assim. Aí teria muito mais potencial, que nem, as músicas que mandaram eram diferentes, outras similares e aí provavelmente as pesquisas seriam diferentes, acrescentariam uma outra construção. Não só aquela que a gente estava ali. Eu demoro para responder até minha mãe...

Fonte: Elaborado pelo autor.

Nota-se que no primeiro passo foi feita a transcrição das respostas dos participantes e no passo 2, foi feita a seleção das ECH, sendo cada cor referente a uma temática. Após realizar esse procedimento com todas as respostas de todos os participantes, as ECH com mesma temática encontradas foram agrupadas para a identificação das IC, conforme mostrado no quadro a seguir.

Quadro 11 - Agrupamento das ECH e identificação das IC

IC	ECH
Vermelho: limitações	PA: você ainda é uma migrante digital nesse tempo que são nativos digitais. PD: falta de vínculo afetivo com a internet. PA: falta de ficar no celular, daria muito mais certo se tivesse se dedicado um pouquinho mais nessa parte. Teria muito mais potencial, acrescentariam uma outra construção. Eu demoro para responder até minha mãe... PB: a gente interagiu pouco. PC: faltou interação no grupo. Eu tentava, mas ninguém respondia, aí depois de um tempo eu desisti. PE: faltou a gente trocar informação, a gente tinha um grupo. PA: autonomia de pesquisa ainda falta um pouco.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Por fim, no quarto passo foi feita a construção e edição dos DSC a serem utilizados nas discussões dos resultados, provenientes de cada IC identificada durante a análise, a partir das ECH encontradas, conforme exemplificado no Quadro 12.

Quadro 12 - Passo 4 da análise do grupo focal.

Procedimento metodológico	DSC
Passo 4	Daria muito mais certo se eu tivesse me dedicado um pouquinho mais nessa parte, teria muito mais potencial, acrescentaria uma outra construção (pA). A falta de vínculo afetivo com a internet (pD), por ser uma migrante digital nesse tempo de nativos digitais, e a falta de ficar no celular limitaram um pouco (pA). Faltou interação no grupo (pC), eu interagi pouco (pB). Eu tentava, mas ninguém respondia, aí depois de um tempo eu desisti (pC). Faltou um pouco de autonomia de pesquisa (pA) e de troca de informação, tinha um grupo (pE).

Fonte: Elaborado pelo autor.

5.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os discursos dos participantes foram organizados dentro de duas temáticas, sendo a primeira sobre os aspectos relacionados à execução do curso de extensão e a segunda sobre os elementos ligados ao uso das TIC durante o período do curso.

5.3.1. Curso de extensão

No Quadro 13 são apresentadas as Ideias Centrais (IC) e os Discursos do Sujeito Coletivo (DSC) provenientes das falas dos participantes da T1 sobre a temática curso de extensão.

Quadro 13 - IC e DSC da T1 referentes ao curso de extensão.

IC	DSC
IC-1: Contribuições do curso (pA, pB, pC, pD, pE).	**DSC1:** O curso em si foi uma experiência boa de treino e até mesmo de resgate às origens, espaços que ainda faltam muito na universidade (pA). Trazer essas histórias de como acontecia, acho que foi muito importante, porque a capoeira fala muito disso, da questão histórica do meu país (pE). Foi interessante aprender tanto o que é e como é feito, quanto como funciona o jogo. Foi uma experiência muito positiva (pE), achei suficiente para ter um conhecimento introdutório (pA) e no final ter uma noção maior de como me comportar numa roda (pE). Foi uma oportunidade que eu não esperava e eu pude passar isso na escola para as crianças, coisa que eu não faria se não tivesse tido essa experiência (pD). Era um autoconhecimento corporal, uma consciência do corpo (pD), era além do corpo em movimento (pA). E a capoeira é muito mais do que isso, tem que ter fluidez, tem que ser um jogo com malemolência (pE). Eu não sei se foi a metodologia, ou se eu não “caí no samba”, mas senti muito que eu não consegui desenvolver essa coisa da malandragem (pD), eu ficava só gingando (pB) e sem ginga no gingado (pD). Mas era uma horinha muito boa (pC), era o dia da semana. Eu trabalhava a semana inteira e quando chegava na terça-feira, era o dia da capoeira (pD).

IC-2: Dificuldades (pA, pB, pC, pD, pE).	**DSC2:** O maior desafio é a concentração (pD), tinha dias em que eu estava meio cansada, não só fisicamente, mas psicologicamente também e era muito mais difícil estar ali por inteiro (pA; pD). Essa aula de capoeira tirava a gente muito da zona de conforto, tanto na parte física, que eram movimentos que eu não tinha ideia de como fazer, quanto nessa parte de ter que ficar olhando pro outro, tinha que ficar perto um do outro e essa é uma coisa muito fora da minha zona de conforto (pE). Era difícil treinar no espelho e depois encarar outra pessoa. Dava vergonha, medo de acertar a pessoa (pB). Foi pouco tempo (pE). Por ser uma hora só de aula, não deu para ter tanta noção da roda em si. Quando eu estava começando a pegar a sequência, acabava a aula (pC). Uma hora era complicado, tinha que ser mais (pC; pD). Eu não conseguia ter fluidez, eu tinha muita dificuldade quando era jogo livre (pE), era difícil conseguir encaixar uma coisa na outra e lembrar também (pD). Era para ser tranquilo e jogar tranquilo, mas eu fazia com pressa e mó tensa, aprender essa questão da fluidez e da malandragem vai tempo (pE). Também tive muita dificuldade com essa coisa da internet, de assistir aos vídeos. Eu não tenho muita paciência, tinha muita preguiça de assistir ao vídeo (pD).
IC-3: Metodologia de ensino (pA, pB, pC, pD, pE).	**DSC3:** Achei que foi uma boa metodologia apesar de ser quadrada (pA). Era quadrada mas assim, o quadrado serve. Tanto é que estou aqui e joguei (pD). Eu só descobri que era quadrado depois, porque na minha cabeça fazia muito sentido. Eu tinha que primeiro aprender os movimentos para depois juntar tudo (pC). É um jeito que eu aprendi muitos outros esportes e danças, e para mim em partes funciona porque é bom para decorar como que faz o movimento do jeito certo (pE). É tipo uma coreografia, primeiro eu aprendi o passo a passo para depois juntar tudo no final (pB; pC). Mas fragmentar assim fragmentou muito, quando foi o circuito que começou com a música, depois foram os passos e por fim foi como se fossem mini rodas, eu consegui absorver muito mais (pA). Foi interessante isso de colocar um pouco de música, um pouco só dos movimentos, um pouco da roda e de filmar (pE). Para aprender os movimentos é muito bom ir fazendo parte por parte, assim eu sei certinho a hora de dar cada passo. Mas realmente quando entrava na roda depois, eu ficava sem saber o que fazer (pC). Eu fazia olhando para o espelho, só eu e meu corpo, o que é super importante, mas talvez precise mesclar os métodos (pD; pB), até porque a capoeira sou eu jogando com outra pessoa (pE).
IC-4: Processo de ensino e aprendizagem (pA, pB, pC, pD, pE).	**DSC4:** Foi dentro do contexto histórico e também social em que eu vivo. O tempo inteiro eu tenho que estar atento com o outro, para ver até que ponto me deixo desprotegido (pA). O processo de ensino e aprendizagem é demorado, tem que ter um vínculo criado entre as pessoas e eu tive pouco tempo para criar um vínculo tão forte (pD). Eu me sentia muito tranquila quando você passava a sequência, porque eu conseguia ver e reproduzir aquilo, era muito mais tranquilo do que criar da minha cabeça. O processo de aprendizagem acontecia muito no momento em que eu começava a encaixar uma coisa na outra, porque enquanto eram movimentos sozinhos, eu não tinha criatividade para pensar em como eu poderia utilizá-los na hora do jogo. Quando você falava para treinar em duplas, é que eu conseguia entender (pE). Percebi que dava para jogar sem saber sequência, a sequência seria montada na minha cabeça. Você mostrava um movimento e eu pensava que quando eu assimilasse com a música iria ser capoeira, porque até ter a música eram movimentos que eu ficava fazendo no espelho. O momento em que eu estava fazendo os movimentos e que você ia corrigindo e falando como tinha que melhorar, era super importante (pD). Não era você apontando os meus erros, era eu refletindo sobre as minhas próprias ações (pA). Eu assistia aos vídeos e você perguntava o que podia melhorar, eu já começava a aula pensando (pB). Talvez se eu fosse envolvido com o mundo cultural da capoeira seria mais fácil de aprender pela metodologia (pD). Mas teve um bom resultado, não esperei que eu fosse aprender as coisas que eu aprendi, do jeito que eu aprendi (pE).

IC-5: Ensino de práticas corporais (pA, pC).	**DSC5:** A prática da dança pode se assemelhar, mas pode não se assemelhar também, varia (pA). Na natação eu aprendo a dar pernada, depois a dar a braçada e por fim junto os dois e vou. Então, acho que a teoria é igual, é semelhante (pC).
IC-6: Papel do professor (pD).	**DSC6:** Talvez esse seja o seu papel, de falar como melhorar, o que eu tenho que fazer para melhorar, de estar me ajudando a desenvolver o movimento da forma correta. É importante, porque eu também não vou perceber sozinho, tem que ter um toque de como melhorar (pD).

Fonte: Elaborado pelo autor.

No Quadro 14 são apresentadas as IC e os DSC provenientes das opiniões dos integrantes da T2 sobre a temática curso de extensão.

Quadro 14 - IC e DSC da T2 referentes ao curso de extensão.

IC	DSC
IC-1: Contribuições do curso (p1, p2, p3, p4, p5, p6).	**DSC1:** Me surpreendi e me encantei com a capoeira no sentido de que ela traz uma coisa para além da fisicalidade, ficou claro que ela é uma prática corporal (p3). É muito forte esse caráter da capoeira como manifestação cultural brasileira, foi bem gostoso de sentir, ressoa para além do físico, para além da brincadeira e mexe com ancestralidade (p5). Muitas vezes eu chegava lá morto e eu até saía um pouco mais animado para a vida (p1), até os meus 15 anos eu era muito reprimida e acho que a capoeira deu uma soltada (p4). Me fez sentir que a capoeira é para todo mundo, que todo mundo pode fazer (p6). Foi bem corrido mas deu para aproveitar, antes eu não sabia nada e agora eu sei bastante coisa (p4). Serviu como uma introdução, não sei tudo de capoeira, mas agora sei o que é e antes eu não sabia. Posso entrar em uma roda sem apanhar (p1). Serviu para dar vontade, como quando eu vejo uma coisa e fico passando vontade, porque poderia ficar bom mas acabou (p2). Foi bem para iniciar, mas um início bem consciente e consistente, que fez bastante sentido (p5).
IC-2: Dificuldades (p1, p3, p4, p5, p6).	**DSC2:** Tinha dia que eu saía bem cansado, porque oito da noite era um horário que pra mim já tinha acabado o dia (p1). Achei que foi pouco tempo (p4), a duração do curso e o tempo de aula foram muito curtos, uma hora não dá, eram muitos requisitos e as vezes acabou ficando muito pegado justamente porque tinha pouco tempo (p3). Para a relação que eu tenho com atividade física e práticas corporais, precisaria de mais tempo para eu conseguir me apropriar (p5), se tivesse mais tempo, eu ia conseguir sentar, conversar mais, tocar e analisar os vídeos (p3). Senti falta da repetição de algumas coisas (p5), porque se eu faltasse, na outra aula já era um outro objetivo muito diferente e não dava para ficar retomando muito (p6).

IC-3:Metodologia de ensino (p1, p2, p2, p3, p4, p5, p6).	**DSC3:** Me surpreendeu no sentido de ser algo lúdico com uma fundamentação por trás. Foi uma surpresa ver que é possível evoluir a partir de jogos (p2). Achei muito objetivo, as atividades e as propostas eram articuladas (p5), você já trazia o tema da aula e dentro disso um jogo (p2). Achei que foi muito lúdico e isso me agradou (p1; p3; p6). Tinha reflexão na aula, você dava a proposta, eu fazia livre, conversava com a turma e depois tentava fazer de novo (p2; p5; p6). Tinha também a reflexão maior da semana, que era quando você postava o vídeo e eu assistia (p6). Foi uma metodologia que quebrou essa relação do professor que detém todo o conhecimento e do aluno que sabe nada. Você não trazia um conhecimento e encaixotava em mim, você foi construindo a aula junto comigo (p3). É uma metodologia por meio dos jogos, da percepção da prática e com essa busca dos objetivos. Você sempre perguntava qual era o objetivo e no que ajudaria, e esses jogos contextualizados realmente tinham muita qualidade (p5). No começo eu não estava absorvendo bem essa questão da metodologia, eu não sentia muito a ligação de uma coisa com a outra, mas acho que era pela minha inexperiência na capoeira. Mais para o fim ficava bem claro o que estava rolando e no começo da aula eu já pegava o que seria passado (p1). Foi uma inovação, eu não estava esperando. Você não impôs certo e errado, você me fez descobrir o que dava para fazer e o que não dava (p4). Vim esperando que eu fosse fazer uma aula meio Zumba, copiando o movimento no espelho. Mas não, eu ficava bem livre para fazer e depois refletir (p6). Achei a proposta diferenciada por conta dessa estrutura dos jogos e dessa contextualização. É uma metodologia construída nessa perspectiva estruturada, mas que as práticas não ficam fechadas por conta disso (p5).
IC-4: Processo de ensino e aprendizagem (p1, p2, p3, p4, p5, p6).	**DSC4:** Através do lúdico eu consegui evoluir dentro do trabalho (p2). Eu me divertia enquanto estava aprendendo os fundamentos da capoeira (p6). Os movimentos não eram forçados, parecia que tudo tinha uma conexão (p3) e o jeito que foi conduzido favoreceu para que eu não desistisse (p5). Eu podia errar, eu estava aprendendo, foi um negócio bem tranquilo (p1). Você também trouxe a questão histórica e eu pude entender que o que eu estava fazendo tinha a ver com uma coisa lá atrás (p3). Eu estava bem livre e tinha uma certa proximidade com você para falar que não estava entendendo (p4). A todo o momento você estava me fazendo viver as coisas. Não dava muita informação, o que no começo era meio desesperador, porque eu não sabia muito golpe (p1). Você foi construindo para que eu pensasse, porque às vezes fico muito em mim e esqueço as possibilidades do jogando com o outro. Foi diferente da maioria dos processos que eu já passei, que as vezes vão para uma performance e eu vou fazendo, mas sem essa vontade interna de fazer (p2). O ensino foi provocativo e não impositivo, e a aprendizagem foi de descoberta, experiência e experimentação (p3). Foi uma construção (p4), na qual o processo tinha essa leveza por não ter cobranças, não ter julgamentos, ao mesmo tempo que não tinha uma condescendência (p5). Foi um processo de ensino e aprendizagem que deu espaço para que eu falasse e tentasse dentro das minhas capacidades físicas, eu não tinha que te copiar e os vídeos me ajudaram muito (p6).

IC-5: Ensino de práticas corporais (p1, p2, p3, p4, p5, p6).	**DSC5:** Fiz dança muito tempo e sempre foi uma coisa quadrada. Na capoeira eu não senti isso (p4), eu dava risada nas aulas, era bem mais leve. A última coisa que eu fiz foi futebol e era muito mais na base do xingo. Na capoeira eu não ia com medo nas aulas, coisa que no futebol eu ficava (p1). Foi diferente da maioria das práticas corporais que já pratiquei (p2; p3; p4; p5), porque eram práticas baseadas no acerto e no erro. Tinha o modelo e eu repetia até acertar, da maneira que o professor queria que eu acertasse. Eu ficava repetindo e talvez nunca fosse fazer igual ao meu professor, porque ele tem um corpo e eu tenho outro (p3). As danças que eu pratiquei eram na frente do espelho, todo mundo igual, copiando a professora e eu não senti isso aqui. Nas danças eu não tinha essa liberdade com as professoras e tudo era na base da bronca. Eu via muito no ballet essa coisa de não incluir as pessoas. A própria professora reprimia e eu senti zero isso aqui, foi muito legal (p4). Essa proposta de um certo jogo e essa questão de levar em consideração o modo que eu chego, já trazem muita diferença. Não fez com que eu tivesse que já dominar tudo para aí poder levar mais em consideração (p2). No basquete, se eu não tenho experiência, é muito mais difícil de conseguir permanecer no espaço. É muito acerto e erro e se não estou acertando, me desmotivo rapidinho. Por mais que também tenham as brincadeiras, é muito diferente. As aulas de capoeira mostravam que todo mundo podia estar junto e talvez no espaço do basquete não tenha sido assim. Era mais rígido para mim, os movimentos tinham que ser muito certinhos, espelhados mesmo no ideal e a capoeira me mostrou que é o que eu posso fazer (p6).
IC-6: Papel do professor (p2).	**DSC6:** Foi legal perceber o quanto você me incentivava, na questão de uma certa dificuldade minha, porque muitas vezes essa motivação não me motiva. E foi muito diferente, você ia de uma outra forma, dando ferramentas sem me forçar (p2).

Fonte: Elaborado pelo autor.

Diante da grande quantidade de conteúdo apresentado como resultado referente às opiniões dos participantes sobre os elementos presentes durante o desenvolvimento do curso de extensão de capoeira, surgiram alguns apontamentos que reforçam a necessidade de destacar que o objetivo do trabalho não é engrandecer determinada metodologia de ensino em detrimento de outra, mas sim, buscar compreender possíveis contribuições que diferentes metodologias podem oferecer ao processo de ensino e aprendizagem da capoeira.

Em ambas as turmas (T1 e T2), os DSC apresentados (Quadro 13; Quadro 14) foram compostos pelas mesmas IC, apesar das aulas terem sido conduzidas a partir de diferentes metodologias de ensino. De maneira geral, nota-se uma avaliação positiva sobre o desenvolvimento do curso, independentemente da metodologia utilizada, de acordo com a opinião dos participantes.

Com relação às contribuições proporcionadas pela iniciativa de realização do curso, a T1 (Quadro 13) destacou como principais (DSC1), ter representado um espaço de resgate às origens e à cultura do Brasil, ter favorecido a disseminação da capoeira em outros espaços e ter sido uma experiência prazerosa que possibilitou um conhecimento introdutório sobre o que é capoeira.

Ainda sobre a mesma IC, a T2 (Quadro 14) apontou (DSC1), ter proporcionado uma introdução consciente e consistente sobre capoeira, ter favorecido o entendimento enquanto manifestação cultural brasileira e ter desencadeado o sentimento de prazer e inclusão durante a prática.

Percebe-se que as contribuições destacadas pelos participantes são bem próximas, provavelmente pelo fato do conteúdo desenvolvido, em cada aula, ter sido o mesmo em ambas as turmas durante todo o cronograma. Chama a atenção o ponto em que, apesar do prazer durante a prática ter sido mencionado pelas duas turmas, apenas a T2 cita a inclusão como um fator proporcionado pela prática durante as aulas, o que surpreende por todo histórico de luta e resistência que envolve a capoeira. A não promoção da inclusão, além de afastar os alunos e dificultar a criação de vínculo afetivo, pode provocar alterações nos índices de aprendizagem dos participantes, já que de acordo com Paim e Pereira (2004) os fatores ligados à amizade/lazer estão entre os principais motivadores para a prática entre adolescentes, o que também deve prevalecer em outras faixas etárias.

Outro aspecto que merece destaque, é o apontamento dos participantes da T1 sobre questões referentes à aprendizagem da malandragem ou malícia. Segundo Falcão (2004), a malícia é tida como elemento essencial constituinte da capoeira angola. De Melo (2015) aponta que pode ser compreendida como a tática na capoeira, identificada como a capacidade do capoeirista de prever situações e antecipar os movimentos enganando o outro. Os alunos da T1 mencionaram no discurso a importância de compreendê-la, mas relataram dificuldade de pôr em prática esse conhecimento e questionaram se esse fator pode ser atribuído à metodologia utilizada durante as aulas.

Seguindo a linha de raciocínio, a T1 (Quadro 13) apresentou como as principais dificuldades enfrentadas durante o curso (DSC2), o manter-se concentrado, a vergonha e o medo de acertar o outro, o pouco tempo de aula, a falta de paciência para assistir aos vídeos e a falta de fluidez ao jogar capoeira, principalmente durante o jogo livre.

Para os participantes da T2 (Quadro 14), as maiores dificuldades vivenciadas (DSC2) ficaram por conta do horário no qual as aulas foram desenvolvidas, do cansaço ocasionado pela prática, do pouco tempo de aula e curta duração do curso, e da troca constante de conteúdo à cada aula.

Ao analisar as dificuldades apresentadas pelas duas turmas, percebe-se que o tempo de aula de uma hora e o cansaço provocado pela prática foram os fatores limitantes recorrentes para ambas as metodologias de ensino. As outras dificuldades mencionadas pela T2 foram basicamente relacionadas às questões de organização do curso, condições que podem ser alteradas de acordo com a necessidade do contexto. O que chamou mais atenção, portanto, foi a dificuldade ligada ao jogar capoeira apresentada pela T1. Notou-se determinado bloqueio por parte dos participantes quando o assunto foi a fluidez, a independência e a confiança para o jogo livre, que seria um modelo bem próximo ao jogo de capoeira desenvolvido no espaço da roda.

A dificuldade de jogar capoeira pode estar relacionada com a questão da malícia mencionada anteriormente. Isso porque, se a malícia representa a tática no ambiente da capoeira (DE MELO, 2015), seu conhecimento se torna indispensável para o desenvolvimento do jogo, pois está ligado à capacidade de compreender as situações e planejar as ações necessárias de acordo com a estratégia criada. Um capoeirista que demonstre dificuldades com relação à compreensão e utilização da malícia, certamente apresentará bloqueios para entrar na roda e construir o jogo, característica que parece ser reforçada pelo ensino pautado em um modelo que priorize exclusivamente a aprendizagem por meio da reprodução técnica do movimento e que pode explicar o embaraço relatado pelos participantes da T1.

Ainda em um trecho do mesmo discurso, foi citada como dificuldade a transição entre treinar individualmente olhando para o espelho e realizar movimentos frente a frente com outra pessoa. Tal depoimento reforça a diferença e a complexidade gerada pela imprevisibilidade de jogar com o outro e indica a necessidade, já mencionada em outros estudos (ALVES, 2013; DE MELO, 2015), de frear a predisposição pela automatização do movimento e valorizar desde o início do processo de ensino e aprendizagem os elementos que tornam o jogo imprevisível, com a finalidade de proporcionar uma iniciação em capoeira que prese pela autonomia, liberdade e criatividade para a solução dos problemas.

Com relação às metodologias de ensino, a T1 (Quadro 13) fez alguns comentários (DSC3) sobre a experiência de aprendizagem com capoeira a partir do uso da metodologia tradicional durante as aulas no curso. Segundo os participantes a metodologia é descrita como uma coreografia, na qual primeiro se aprende o passo a passo para depois juntar tudo. Pautada na repetição, tradicionalmente utilizada pelas

escolas de capoeira e que para Alves (2013) é compreendida como a forma do capoeirista aprender a jogar frente ao inesperado, segundo os participantes foi uma boa maneira de aprendizagem e que funcionou. Porém, devido à estratégia comumente utilizada de fragmentar o movimento para ensiná-lo por partes, foi mencionada certa dificuldade em entrar na roda e saber o que fazer, situação que corrobora as desvantagens apresentadas por Faria e Galatti (2007), relacionadas ao uso da metodologia para o ensino da capoeira.

Observou-se na opinião dos participantes que o método tem qualidades, especialmente quando o objetivo é o ensino e aprendizagem da técnica dos movimentos característicos da capoeira, mas que por si só, pode apresentar algumas limitações sobretudo no que envolve a aprendizagem de elementos presentes no jogo de capoeira, como a imprevisibilidade.

A T2 (Quadro 14) também comentou (DSC3) sobre a proposta metodológica utilizada durante as aulas de capoeira do curso. De acordo com os integrantes da turma, a metodologia foi compreendida pelo ensino por meio de jogos, percepção da prática e busca por objetivos. As aulas envolveram uma série de elementos citados pelos participantes, como por exemplo, a liberdade de movimento, a ludicidade e a reflexão. Apesar de ter sido mencionada certa dificuldade de compreensão das atividades no início do curso, a fala da turma foi positiva com relação a proposta metodológica.

Chamou a atenção dos alunos da T2 a presença de uma ludicidade com fundamentação, que proporcionou, a partir dos objetivos e das atividades articuladas, uma evolução da prática da capoeira por meio dos jogos. Importante perceber que as características de ludicidade e de liberdade de movimento são abordadas por diversos estudos da área como princípios constituintes da capoeira (ALVES, 2013; DIAS, 2010; FALCÃO, 2000; FARIAS; GOELLNER, 2007; LUSSAC; TUBINO, 2009; SABINO; BENITES, 2010), e que por meio da proposta elaborada na presente pesquisa, puderam ser valorizados e preservados durante todo o processo de ensino e aprendizagem.

Outro elemento fundamental para a metodologia utilizada na T2 foi o processo de ação-reflexão-ação presente ao longo das aulas, que de acordo com Bolonhini e Paes (2009) é muito importante por ser responsável pela construção de conhecimentos, habilidades e percepções sobre o jogo. Os momentos de diálogo coletivo proporcionados dentro das atividades, conduziram à compreensão da lógica

interna do jogo de capoeira e favoreceram a redução da barreira entre professor e alunos, ao se pautar num processo de elaboração das aulas que considerou as opiniões de todos os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem.

Vale destacar o trecho em que os participantes da T2 citam como qualidades da metodologia, a existência de uma estrutura que não limitava as práticas e a substituição de um conceito pré-estabelecido de certo e errado, pela descoberta do que poderia ser feito, de acordo com a situação apresentada. A metodologia estabeleceu uma relação entre organização e liberdade, garantindo a realização dos objetivos pedagógicos, assim como o estímulo à criatividade, que tem ficado para segundo plano nas aulas de capoeira devido à automatização exagerada do movimento (ALVES, 2013; DE MELO, 2015).

Quanto ao processo de ensino e aprendizagem proporcionado pelo curso, a T1 (Quadro 13) avaliou (DSC4) como positivo, pois aprenderam coisas que não imaginavam aprender. Porém, em alguns trechos do discurso, parece que os participantes não estão totalmente à vontade, mencionam inclusive que o tempo de curso não foi suficiente para criar vínculo com as pessoas e que isso teria afetado o processo de ensino e aprendizagem. A suposição feita pelos alunos, revela um problema possivelmente reforçado pela característica metodológica utilizada de sistematização e individualização para o ensino dos movimentos, uma vez que na T2, o mesmo tempo de curso não foi indicado como um empecilho para a criação de vínculo entre os participantes.

O não estabelecimento de vínculo pode prejudicar o envolvimento e a participação na prática, pois, apesar da impressão de que o jogo se constitui apenas pelas ações individuais de duas pessoas, a roda de capoeira enquanto manifestação cultural necessita de um grupo de pessoas realizando ações coletivas (FARIA; GALATTI, 2007). Para Dias (2010), a roda de capoeira ocorre entre camaradas e sem esse vínculo com o outro não há jogo de capoeira, visto que é nessa relação que a cultura se constrói, reconstrói e os significados do jogo são atribuídos.

Os alunos da T1 indicaram que o processo de aprendizagem foi mais tranquilo quando a atividade da aula envolveu apenas a reprodução de sequências, pois a necessidade de criação dos movimentos trazia muita dificuldade. Realizar as sequências em duplas ajudou a entender como os movimentos podiam se encaixar para construir o jogo e só depois de perceber que não era preciso decorar a sequência, é que começaram a compreender a lógica do jogo.

A fala dos integrantes da T1 apontou traços de uma aprendizagem mais fragmentada, que gerou incertezas nos alunos, os quais pareceram ficar limitados por não saberem como utilizar aquilo que acabaram de aprender e por isso, ficaram até acomodados com receio de tentar algo diferente. Destacaram ainda, as correções feitas pelo professor durante as aulas, como muito importantes para a melhora na prática.

Em outras palavras, a metodologia utilizada parece ter sido eficiente para o ensino e aprendizagem da técnica dos movimentos da capoeira, mas apresentou limitações quanto às questões de compreensão tática do jogo. Esse processo de ensino se tornou natural na capoeira após as iniciativas de organização e criação das academias. O aluno passou a aprender a parte técnica durante os treinos físicos, enquanto a aprendizagem dos conhecimentos envolvidos no jogo, ficou quase que exclusivamente restrita à vivência na roda, a partir da vadiação e do “se virar” (ALVES, 2013).

Em contrapartida, a T2 (Quadro 14) apresentou considerações um pouco diferentes sobre como ocorreu o processo de ensino e aprendizagem durante o período do curso (DSC4). Para os integrantes, o ensino foi provocativo (não impositivo) e a aprendizagem foi de descoberta, experiência e experimentação. Observou-se que o sentimento de prazer permeou todo o processo e mais de uma vez, foi citado no discurso, o quanto a aprendizagem ocorreu de forma harmoniosa. Outros aspectos como a liberdade de movimento e a diversão ao aprender também foram mencionados, e foi possível perceber que apesar da liberdade existente o foco da aula não era perdido, pois assim como citaram os próprios participantes, houve uma estrutura que manteve o conteúdo desenvolvido alinhado com o objetivo planejado.

De acordo com os alunos, a conexão existente entre as atividades fez com que o ensino não fosse forçado e o ato de refletir e pensar se tornasse essencial em todas as vivências. Ao analisar a fala dos participantes, nota-se um processo de ensino e aprendizagem contínuo e esclarecedor, no qual os alunos foram personagens de destaque durante todo o processo e as características presentes no jogo de capoeira foram valorizadas e estimuladas como fundamentos necessários em todas as práticas.

Obviamente que uma única proposta metodológica está longe de ser completa e suficiente para lidar com toda a complexidade que permeia o processo de ensino e

aprendizagem da capoeira. Mas assim como sugerido por outros estudos da área, com relação ao momento de planejamento e escolha do método (DE MELO, 2015; HEINE; CARBINATTO; NUNOMURA, 2009), o fato da metodologia ser adequada às características da lógica interna da prática e promover o ensino por meio de experiências variadas, parece realmente ter influenciado de maneira positiva a obtenção dos bons resultados como: o maior envolvimento dos alunos, criação de vínculo afetivo, aprendizagem prazerosa e consciente e a valorização da liberdade de movimento e criatividade, fatores evidenciados na opinião dos participantes, e que contribuem para o resgate dos fundamentos tradicionais constituintes do jogo de capoeira.

Questionados se notaram semelhanças entre a maneira com a qual aprenderam capoeira no curso e a forma como são ensinadas outras práticas corporais, a T1 (Quadro 13), respondeu (DSC5) que as metodologias utilizadas para o ensino da dança podem ser parecidas e que em teoria as aulas de natação são semelhantes, primeiro se aprende a pernada, depois a braçada e por fim junta-se os dois.

Verificou-se que os métodos tradicionais utilizados durante as aulas da T1 não são exclusivos da capoeira, também são utilizados há muito tempo e com frequência para o ensino de outras práticas corporais. Possuem forte ligação com a área da Educação Física e grande influência dos Métodos Ginásticos, que durante o movimento de descriminalização da capoeira, por volta de 1930, eram destaque no cenário social e serviram de inspiração para os grandes mestres, Pastinha e Bimba, no processo de organização da prática (RADICCHI; FALCÃO, 2012), o que justifica e reafirma a denominação de tradicional.

Sobre o mesmo questionamento, a T2 (Quadro 14) compartilhou a opinião de que foi uma experiência diferente da maioria das práticas que já fizeram (DSC5). A dança, o futebol e o basquete foram os exemplos, já praticados, citados pelos alunos e todos mencionados como práticas baseadas no acerto e no erro, e na repetição em busca do modelo ideal de movimento. Mais especificamente, as aulas de dança foram descritas como algo “quadrado”, com os alunos de frente para o espelho, todos iguais e copiando a professora. O basquete não fugiu muito dessa realidade, de acordo com o discurso, era difícil de continuar frequentando as aulas quando não se tinha experiência prévia na modalidade. O ensino era rígido, os movimentos espelhados em um ideal e quem não conseguia acertar o exercício se desmotivava rapidamente.

A descrição feita pelos alunos se assemelha ao observado por Bolonhini e Paes (2009), de que a iniciação esportiva é tradicionalmente estruturada pelo modelo tecnicista de ensino, o qual parte do pressuposto de que após a aquisição das habilidades técnicas, o aluno está apto à prática da modalidade. Apesar do contexto mencionado ser o esportivo, são encontradas semelhanças tanto na descrição feita pela T2 sobre outras práticas corporais já vivenciadas, como também na análise da T1 sobre a metodologia utilizada para as aulas. A principal preocupação com o modelo tradicional tecnicista se dá na limitação de aspectos relacionados ao aprender a jogar, como a percepção, a resolução de problemas e a tomada de decisão (BOLONHINI; PAES, 2009).

Segundo os participantes da T2, a proposta de ensino por meio de jogos e a preocupação em considerar as particularidades dos alunos foram as grandes responsáveis pela diferença evidenciada no processo de ensino e aprendizagem da capoeira. Diferentemente das demais práticas citadas no discurso, as aulas de capoeira mostraram que todos podiam participar e que a aprendizagem dos movimentos ocorria de acordo com o que o aluno conseguia fazer.

As questões mencionadas se mostram como potenciais qualidades da proposta de ensino por meio de jogos. Os integrantes demonstram um sentimento de pertencimento ao grupo no discurso e consequentemente uma maior motivação e prazer ao participar das aulas, o que possivelmente pode ter influenciado de maneira positiva os resultados de ensino e aprendizagem obtidos.

Como última IC da temática envolvendo o desenvolvimento do curso de extensão, ambas as turmas comentaram sobre o papel do professor durante as aulas. Para a T1 (Quadro 13), o professor foi uma figura muito importante dentro do processo de ensino e aprendizagem. Teve como responsabilidade mostrar ao aluno como melhorar e o que fazer para desenvolver o movimento da forma correta, pois sozinho, o aluno não teria essa percepção (DSC6).

A opinião da T2 (Quadro 14) não foi muito diferente do exposto pela T1. Para os participantes o professor desempenhou a função de incentivador e foi responsável por fornecer ferramentas que auxiliassem a aprendizagem dos alunos, sem que o ensino se tornasse forçado (DSC6). O discurso das duas turmas certifica a representação que a figura do mestre possui dentro da capoeira e reforça o valor essencial que o professor representa para aprendizagem da prática.

Porém, o bom professor/mestre deve se atentar à algumas questões e ter cuidado ao realizar intervenções de correção com os alunos. Para Alves (2013), o ensino da capoeira deve se pautar no “aprender com”, de modo que não exista posição privilegiada de detenção do conhecimento e a aprendizagem possa ocorrer junto com o outro, por meio das mais diversas formas de experiência. O objetivo do professor/mestre não deve ser o de formar uma cópia de si, mas sim o de facilitar a aprendizagem e o desenvolvimento do aluno. Não deve existir apenas uma forma de expressão na capoeira, é interessante que o praticante possa demonstrar sua identidade ao se movimentar.

5.3.2. Uso das TIC

A segunda temática de organização dos discursos foi relacionada aos elementos que envolveram a inserção e uso das TIC durante o período do curso. No Quadro 15 são apresentadas as IC e os DSC referentes às falas dos integrantes da T1 sobre as TIC.

Quadro 15 - IC e DSC da T1 referentes às TIC.

IC	DSC
IC-1: TIC como ferramenta pedagógica (pA, pC, pD, pE).	**DSC1:** A tecnologia foi uma ponte, proporcionou um olhar além do que eu tinha, foi uma forma de conseguir repensar aquilo que eu achava que era. Quando eu queria ver um pouco mais além do que eu estava vendo na sala de aula, eu ia lá no *Youtube* ou no *Google* e tinha acesso a uma gama maior de alternativas (pA). Achei sensacional a ideia (pD), para mim funcionou bastante porque eu sou uma pessoa muito visual (pE). Foi muito importante a parte dos vídeos para poder corrigir os movimentos, porque eu tenho que ver o que eu estou fazendo para pensar o que eu tenho que corrigir (pC; pE). Eu filmava o tempo todo, tenho um monte de vídeo meu no celular, fazendo os movimentos e sinto que foi uma coisa que fez diferença (pE). Foi importante, além de mandar o vídeo, direcionar no que eu tinha que prestar atenção, porque aí eu já assistia ao vídeo pensando que tinha alguma coisa errada que eu tinha que procurar (pC). O grupo do *WhatsApp* ajudou, mas talvez pudesse ter ajudado muito mais. Ajudou no começo que mandaram as músicas que todo mundo procurou, mas poderia ter ajudado ainda mais se, por exemplo, eu tivesse mandado lá no grupo as pesquisas que eu fiz (pA). Eu devia muito ter usado mais esse grupo, porque quando eu pesquisava vídeos de capoeira, eu gostava de pesquisar mulheres jogando. Seria legal para um grupo só de mulheres, saber que isso é muito comum (pE).
IC-2: Limitações (pA, pB, pC, pD, pE).	**DSC2:** Daria muito mais certo se eu tivesse me dedicado um pouquinho mais nessa parte, teria muito mais potencial, acrescentaria uma outra construção (pA). A falta de vínculo afetivo com a internet (pD), por ser uma migrante digital nesse tempo de nativos digitais, e a falta de ficar no celular limitaram um pouco (pA). Faltou interação no grupo (pC), eu interagi pouco (pB). Eu tentava, mas ninguém respondia, aí depois de um tempo eu desisti (pC). Faltou um pouco de autonomia de pesquisa (pA) e de troca de informação, tinha um grupo (pE).

IC-3: Sugestões de uso (pC, pD, pE).	**DSC3:** Eu ficava vendo vídeo de roda e talvez mandar esses vídeos lá no grupo para todo mundo se familiarizar teria sido legal (pC). Me filmar em casa também é uma forma (pD) e ter assistido mais vídeos de roda junto com a turma, para comentar junto, seria bom para conseguir ver como é um jogo de verdade (pE).

Fonte: Elaborado pelo autor.

No Quadro 16 são apresentadas as IC e os DSC referentes às falas dos participantes da T2 sobre a temática TIC.

Quadro 16 - IC e DSC da T2 referentes às TIC.

IC	DSC
IC-1: TIC como ferramenta pedagógica (p1, p2, p3, p4, p6).	**DSC1:** No início eu fui exposto a vídeos, músicas, minidocumentários e durante as aulas às filmagens das rodas, que eu podia assistir em casa, refletir e depois conversar. Também teve o *WhatsApp*, com o grupinho que foi fundamental, porque eu compartilhava as coisas. A interação era muito rápida, me deixou mais conectado (p6) e permitiu estar junto sem estar junto fisicamente (p2). O *Youtube* também me ajudou muito, pude ver as músicas de capoeira nas rodas e ver como as outras pessoas jogavam (p4). Achei interessante que você me mandava ir buscar também, não fornecia tudo. Me tirava da zona de conforto e eu ia aprendendo a pesquisar, papel que a escola deveria fazer também, ensinar o aluno a ir atrás. A tecnologia me fazia pensar na capoeira todo dia. Eram duas aulas por semana, mas tinham os meus vídeos para me ver praticando, tinha os vídeos que eu achava no *youtube*, as leituras e os livros (p1). Ajudou até nas faltas, porque eu conseguia, pelos vídeos, acompanhar um pouco e saber o que tinha sido na aula (p2). Acho que a tecnologia auxiliou, eu realmente assisti aos vídeos e consegui reconhecer algumas coisas. No começo eu não gostava de assistir, mas depois comecei a gostar e busquei ver pessoas com mais experiência jogando, para ver como essa pessoa faria em uma situação que eu não conseguia lidar (p3).
IC-2: Limitações (p3).	**DSC2:** Acho que só a tecnologia não basta, tem um lugar que o professor é necessário (p3).
IC-3: Sugestões de uso (p2).	**DSC3:** Talvez poder ver as filmagens em conjunto e ir comentando sobre pudesse ter ajudado (p2).

Fonte: Elaborado pelo autor.

As TIC foram utilizadas como ferramentas pedagógicas em ambas as turmas do curso de extensão. Foram aplicadas para a filmagem e análise das atividades, para a tematização dos aspectos históricos e conceituais, para a construção do conhecimento mesmo fora do horário de aula e de acordo com o discurso dos participantes, mostraram ser uma ferramenta pedagógica interessante, que como já discutido em outros contextos (BIANCHI; HATJE, 2007; KENSKI, 2007; MERCADO et al., 2002), amplia o leque de estratégias de ensino disponíveis aos professores e alunos para a construção do conhecimento.

Os resultados apresentados a partir da opinião dos participantes mostram algumas alternativas de como as tecnologias podem auxiliar no processo de ensino e

aprendizagem da capoeira e, consequentemente, contribuir de maneira positiva para a sua preservação enquanto manifestação cultural.

Para a T1 (Quadro 15), as TIC foram indicadas (DSC1) como uma ponte que ampliou a visão dos alunos e deu acesso à uma gama de alternativas para buscar informações além do que vivenciavam em sala de aula. A estratégia de filmar as atividades realizadas foi objeto de destaque pelos alunos, pois a possibilidade de visualizar e refletir sobre a prática contribuiu bastante para a aprendizagem dos movimentos. O discurso dos participantes parece sustentar, no contexto pedagógico da capoeira, a ideia proposta por Kenski (2007) sobre o uso das tecnologias na educação, de que a imagem, o som e o movimento promovem maior aprofundamento na aprendizagem por fornecerem uma compreensão mais realista do conteúdo ensinado.

O grupo pedagógico do *Whatsapp*, por sua vez, foi visto como uma ferramenta de grande potencial, sobretudo para o compartilhamento de conteúdo, mas que talvez não tenha sido explorada da melhor maneira possível pela turma. Segundo Primo (2007), as redes sociais *online* não se consolidam apenas pela criação do espaço virtual, dependem da constante interação entre os participantes para a manutenção de sua existência. Apesar dos esforços empregados na estimulação das discussões e tarefas propostas no grupo, os alunos reconheceram que foi justamente a falta de interação entre os participantes, via grupo do *Whatsapp*, que limitou as possíveis contribuições proporcionadas pelo ambiente virtual para o processo de ensino e aprendizagem da capoeira, a partir da metodologia tradicional.

Segundo a T2 (Quadro 16), os alunos foram expostos às TIC de diferentes formas ao longo do curso, seja por meio do uso de vídeos, músicas, documentários, ou das filmagens do jogo nas rodas (DSC1). O *Youtube* foi apontado como um recurso de pesquisa, que envolveu principalmente, a temática música e jogo de capoeira, e de acordo com os alunos, o grupo pedagógico do *Whatsapp* foi avaliado como fundamental para a construção do conhecimento, pois possibilitou uma interação rápida, mantendo os alunos mais conectados.

Germano (2015), apresenta resultados semelhantes com relação ao uso do grupo virtual como ferramenta pedagógica para o ensino de outra manifestação cultural, no caso o *Hip Hop*, dentro do contexto escolar. Assim como no curso de capoeira, o espaço virtual criado para a comunicação favoreceu a expansão das discussões para além das aulas presenciais, potencializou o interesse dos alunos

sobre as informações relacionadas à prática e aumentou a interação entre todos os envolvidos.

As TIC contribuíram de várias formas com o processo de ensino e aprendizagem durante o curso, conforme o interesse dos alunos sobre o conteúdo aumentava, elas se mostravam ainda mais como ferramenta aliada na busca pelo conhecimento. Para os participantes, tal característica é reflexo da proposta das aulas e de como o processo foi conduzido, uma vez que o conteúdo não foi totalmente entregue aos alunos, era necessário pesquisar e mais do que isso, aprender a como realizar as pesquisas.

O uso de estratégias como a da filmagem dos jogos vivenciados nas aulas também apresentou alguns pontos positivos para a T2. Além de permitir que o aluno faltante se inteirasse do conteúdo desenvolvido na aula, por meio da análise dos vídeos, os alunos conseguiram reconhecer elementos do jogo que poderiam melhorar e tiveram a iniciativa de buscar vídeos de pessoas mais experientes para analisar outras formas de jogo. Proporcionou ainda, o contato com a capoeira para além dos dois encontros semanais, pois mesmo fora do horário de aula, as atividades desenvolvidas por meio das TIC instigavam o pensar sobre capoeira. Para Freitas (2010), essa é uma das possibilidades oferecidas pelos recursos *online*, que rompem com as paredes da sala de aula e instigam, nos alunos, a busca pela informação para a construção coletiva do conhecimento.

Como parte de uma análise íntegra, também se faz necessário mencionar as limitações e dificuldades apresentadas pelos participantes, no que diz respeito ao uso das TIC. A T1 (Quadro 15) destacou a maioria (DSC2), sendo elas: uma menor dedicação dos alunos nas atividades em que as TIC estavam presentes, o que pode ter diminuído o potencial de contribuição enquanto ferramenta pedagógica; a falta de passar tempo no celular e de vínculo com a *internet* para poder realizar as atividades, o que se torna inusitado por contrastar com a realidade digital da sociedade atual, que como observado por Palfrey e Gasser (2011), é caracterizada pela imersão em tecnologia, de modo que os nascidos após 1980 são considerados nativos digitais por possuírem domínio sobre os diversos recursos oferecidos, desde muito cedo. A falta de interação no grupo pedagógico criado para a turma durante o curso e de autonomia de pesquisa foram as outras dificuldades apontadas, as quais podem ser atreladas à ausência de interesse dos alunos quando o uso das TIC remete a finalidades pedagógicas.

A T2 (Quadro 16), mencionou como limitação do uso das TIC durante as aulas o fator de que só a tecnologia não é suficiente para promover o processo de ensino e aprendizagem, o professor é necessário em determinados momentos. Tal comentário reforça o pensamento de que as TIC são apenas ferramentas à disposição do professor e alunos, das quais a capacidade de contribuição para o ensino se mostra diretamente ligada à intencionalidade aplicada ao uso.

Farias (2018), afirma que as TIC são essenciais na sociedade atual e no contexto educacional, mas estão longe de ser a salvação para a educação. O autor vai mais além com relação à responsabilidade do professor e destaca a importância da participação do aluno para o progresso do uso das TIC no contexto educacional. As TIC por si só, não são boas e nem ruins, a forma como serão usadas é que permite esse tipo de avaliação. Cabe, portanto, ao professor se atualizar e estabelecer as estratégias para tirar proveito das inúmeras possibilidades oferecidas pelo uso das TIC, enquanto ferramenta pedagógica nas aulas de capoeira, e aos alunos, participar e colocar em prática o conhecimento digital que possuem, ao atribuir finalidade pedagógica.

Como sugestões para ampliar as formas de inserção das TIC durante as aulas de capoeira, as duas turmas apresentaram observações, dentre as quais destacam-se duas que não foram implementadas dentro do curso. A T1 (Quadro 15) sugeriu (DSC3) assistir coletivamente a mais vídeos de rodas de capoeira, para poder discutir em grupo e, possivelmente, melhorar a compreensão sobre o jogo. Enquanto a T2 (Quadro 16), propôs (DSC3) algo bem similar, porém mais voltado para a vivência interna do grupo, que consistiria em assistir às filmagens realizadas durante as atividades das aulas, de maneira coletiva, com todos os participantes reunidos para comentar e analisar os vídeos.

Ambas as propostas parecem coerentes e viáveis como alternativas para auxiliar o processo de ensino e aprendizagem da capoeira, sobretudo no que diz respeito ao entendimento dos aspectos táticos presentes no jogo, elementos que acabam sobrepostos pelo ensino da técnica dos movimentos, mas que se mostram fundamentais para a construção do jogo.

5.4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entende-se que iniciativas como esta, de estudo sobre a prática pedagógica e o processo de ensino e aprendizagem da capoeira são necessárias, pois analisam as

possibilidades do uso de diferentes propostas metodológicas no ensino e aprendizagem da capoeira e de ferramentas de apoio ao professor e alunos. É necessário para a preservação e disseminação da capoeira enquanto manifestação cultural, que ela esteja presente nos mais diversos espaços e contextos, o que inclui também a área acadêmica, ao reconhecer seu valor e torná-la objeto de estudo.

Sem dúvida são necessários anos de prática para se aprender capoeira, e mesmo assim, por ser uma prática corporal que está sujeita às modificações exercidas por seus praticantes, dificilmente se poderá afirmar um dia, mesmo com toda a experiência, que não exista mais o que se aprender sobre capoeira. Diante dessa realidade e das condições para a realização da pesquisa, os resultados encontrados podem servir como ponto de partida para discussões sobre a análise da prática e do processo de ensino e aprendizagem.

Com o intuito de promover iniciação à capoeira, por um período de 15 semanas, verificou-se que as duas metodologias utilizadas (metodologia tradicional; proposta de ensino por meio de jogos) se mostraram adequadas para atingir as expectativas de ensino propostas nos cursos. Porém, foram evidenciadas algumas diferenças nas contribuições proporcionadas por cada uma, conforme apontado pelos participantes. As análises apresentadas pelos alunos dizem muito sobre o potencial que determinada metodologia pode ter como forma de ensino, e neste ponto cabe ao professor, a partir dos objetivos de ensino, identificar as dificuldades/necessidades dos alunos e escolher a melhor alternativa metodológica (DE MELO, 2015; HEINE; CARBINATTO; NUNOMURA, 2009).

Os principais resultados apontaram que a metodologia tradicional favoreceu a aprendizagem técnica dos movimentos da capoeira, por meio da repetição em duplas ou de forma individual. Não pareceu contribuir muito para a criação de vínculo afetivo entre os alunos, o que pode ser decorrente do modelo das atividades utilizado. Com relação ao ensino do jogar capoeira, demonstrou algumas carências, como as dificuldades relatadas para a compreensão do jogo e utilização do movimento no espaço da roda.

Por outro lado, a proposta metodológica estruturada por meio de jogos favoreceu o envolvimento dos alunos, a criação de vínculo afetivo e o sentimento de identificação com o grupo. Contribuiu para uma aprendizagem consciente, segundo os participantes, ao promover a ludicidade durante as atividades, a realização de discussões sobre os conteúdos e a valorização de elementos característicos do jogo

de capoeira, como a liberdade de movimento, a criatividade e a imprevisibilidade das ações. Vale destacar, que por não ser um método habitualmente utilizado para o ensino da capoeira, inicialmente os alunos podem ter dificuldade para compreensão das atividades, o que torna necessária a atenção do professor quanto a isso.

A proposta utilizada com a T2 se mostrou, por meio dos resultados analisados, como uma alternativa metodológica que favoreceu uma iniciação em capoeira integralizada desde o princípio, com aprendizagem dos movimentos, dos elementos do jogo e da herança histórico-cultural. Mas ao pensar na otimização do processo de ensino, o mais indicado talvez seja utilizar diferentes metodologias, com o intuito de aproveitar as qualidades que cada uma oferece, até porque, em um período mais longo de tempo podem surgir mais obstáculos que dificultem a aprendizagem dos alunos e outras estratégias se mostrem necessárias para auxiliar no processo de ensino. Pesquisas se fazem necessárias nesse sentido.

O uso das TIC como ferramenta pedagógica para a iniciação em capoeira foi outro fator que se mostrou promissor. Mesmo tendo sido utilizadas em diferentes metodologias, facilitaram o processo de ensino e aprendizagem dos alunos através de estratégias variadas, das quais vale destacar a iniciativa de filmagem dos movimentos e atividades realizadas nas aulas, com o objetivo de estimular a análise e a reflexão dos alunos sobre a própria prática. Junto à criação e utilização do grupo pedagógico nas redes socias, permitiu uma construção de conhecimento mais dinâmica e contribuiu para a aceleração do progresso dos alunos, com a possibilidade da autoanálise prática e da constante conectividade dos participantes para a troca de informação, sobretudo na T2.

Percebe-se que quando bem contextualizadas como ferramentas pedagógicas, as TIC podem contribuir com o ensino da capoeira. Mas para isso, é indispensável que o professor esteja atualizado e preparado, ciente de que o resultado obtido dependerá muito da forma como as estratégias serão utilizadas nas aulas, e que buscar o conhecimento para conseguir encontrar as alternativas mais adequadas para a realidade em questão se faz necessário (GERMANO, 2015).

Tais considerações são relevantes ao se pensar a prática pedagógica que envolve a capoeira, como alternativas que podem contribuir com o processo de ensino e aprendizagem e consequentemente auxiliar na luta pela consolidação e preservação da mesma enquanto manifestação cultural. São possibilidades que bem contextualizadas pelos professores, não descaracterizarão a prática, pelo contrário,

contribuirão para o resgate e preservação das características fundamentais da capoeira, sem esquecer as particularidades da sociedade atual.

Ainda existem muitas incertezas sobre o assunto, o que indica uma carência de estudos sobre a temática. Novas pesquisas que desenvolvam e testem outras propostas de ensino, assim como, diferentes estratégias de inserção das TIC, em contextos e períodos de tempo variados, se mostram de grande valor para o avanço das discussões aqui iniciadas.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS DA DISSERTAÇÃO

A presente dissertação de mestrado, denominada: “Capoeira em jogo: possibilidades para o ensino”, teve como objetivo central analisar uma proposta para o ensino da capoeira, elaborada a partir da lógica interna do jogo na roda e do uso das TIC com a finalidade de potencializar o processo de ensino e aprendizagem. Para buscar concluir o objetivo proposto, foi desenvolvida no formato do Modelo Escandinavo ou Alternativo, com a apresentação de três artigos que compuseram o corpo do trabalho.

Dessa forma, o objetivo central foi subdividido em três objetivos específicos, que resultaram nas finalidades de cada artigo: Artigo I – O “estado da arte” da capoeira em periódicos nacionais: ênfase nos estudos sobre práticas pedagógicas – com o objetivo de investigar na produção científica de periódicos nacionais estudos sobre práticas pedagógicas na capoeira, com a intenção de compreender quais aspectos a comunidade acadêmica tem discutido sobre o tema, as possíveis contribuições e/ou dificuldades; Artigo II – A análise de mestres de capoeira sobre diferentes formas de ensinar: metodologia tradicional e proposta de ensino por meio de jogos – com o objetivo de analisar, com o auxílio de mestres de capoeira, duas propostas de ensino, uma tradicional e outra criada a partir dos elementos táticos do jogo, ambas com a inserção das TIC como ferramenta pedagógica. Artigo III – Propostas de ensino da capoeira e TIC: a visão dos alunos – cujo objetivo foi verificar a opinião de alunos que participaram de propostas diferentes de ensino da capoeira, uma tradicional e outra baseada na lógica do jogo da roda, sobre a experiência de aprendizagem e o uso das TIC no processo de ensino.

Ao longo do desenvolvimento do trabalho ficou evidente a contribuição e o sentido de complemento que cada um dos três artigos proporcionou para a pesquisa. O artigo I permitiu identificar o que os estudos científicos analisados apresentavam sobre o processo de ensino e aprendizagem da capoeira, bem como as contribuições e carências evidenciadas. Foi essencial para a compreensão do cenário pedagógico da prática e serviu de fundamentação teórica para a elaboração dos demais artigos e organização das propostas de ensino do curso de extensão.

Como considerações mais relevantes, apontou a capoeira como a principal temática pesquisada nos estudos sobre lutas, sendo a subárea pedagógica a segunda com mais publicações das áreas de concentração dos programas de pós-graduação da Educação Física no Brasil (MANOEL; CARVALHO, 2011). Observou-se a

influência do contexto escolar na realização dos artigos dessa subárea, com metade dos estudos (sete) diretamente ligados às aulas de Educação Física escolar, ao abordar a capoeira como um conteúdo da disciplina. Os outros sete trabalhos encontrados foram voltados para a prática pedagógica de capoeiristas, e mesmo assim, alguns também apresentaram relação com o contexto escolar por serem desenvolvidos como projetos extracurriculares dentro de escolas.

Foi constatada a preocupação dos pesquisadores em valorizar as características de imprevisibilidade, ludicidade e liberdade de movimento constituintes do jogo de capoeira. Porém, foram poucos os estudos que apresentaram alguma proposta de ensino que fosse adequada a essa compreensão, o que evidenciou a necessidade de novas discussões que avançassem para esse caminho e justificou a execução do segundo artigo da dissertação.

Desse modo, o artigo II aprofundou as discussões construídas a partir dos resultados encontrados no primeiro artigo. Após a elaboração de duas propostas de ensino para a capoeira, uma a partir da metodologia tradicional e outra baseada na lógica interna do jogo na roda, ambas com inserção das TIC como ferramenta pedagógica, foi feita a implementação nos moldes de um curso de extensão de iniciação em capoeira, oferecido na Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Biociências do Campus de Rio Claro, com duração de 15 semanas. Para analisar o processo de ensino e aprendizagem, contou-se com a colaboração de dois mestres de capoeira angola, que avaliaram os jogos dos alunos iniciados nas diferentes propostas de ensino, por meio da análise de vídeos.

Como resultados, foram destacadas as qualidades e limitações das propostas de ensino implementadas, a partir das características observadas pelos mestres no jogo dos alunos. De maneira geral, as duas metodologias conseguiram promover a iniciação em capoeira, ao considerar principalmente, o curto período de prática (15 semanas). Mas, algumas diferenças nos resultados evidenciaram um processo de ensino e aprendizagem mais completo e consistente proporcionado pela proposta de ensino por meio de jogos. Enquanto a metodologia tradicional favoreceu basicamente a aprendizagem técnica dos movimentos, a proposta de ensino por meio de jogos contribuiu para a compreensão da lógica interna do jogo de capoeira, da movimentação mais próxima ao chão e da preocupação em se defender, características que segundo os mestres levam mais tempo para se aprender.

As considerações apresentadas no artigo II são relevantes para entender as diferenças que a escolha metodológica pode acarretar no processo de ensino e aprendizagem, assim como, as possibilidades que propostas distintas podem oferecer para a formação do aluno. Mas mesmo com os apontamentos destacados no trabalho, a análise dos mestres não parecia suficiente para compreender as questões que envolveram o desenvolvimento das aulas e a construção do conhecimento durante o curso. Fez-se necessário, portanto, a elaboração do artigo III, no qual buscou-se, na opinião dos alunos, a avaliação da experiência com capoeira e uso das TIC durante o processo de ensino e aprendizagem, como complemento dos artigos anteriores e ampliação das discussões promovidas.

Os resultados apresentados no artigo III foram promissores e confirmaram as potencialidades observadas pelos mestres, no artigo II, sobretudo em relação ao uso da proposta de ensino por meio de jogos. De acordo com os alunos, ela contribuiu para uma aprendizagem consciente, ao promover a ludicidade durante as atividades, a realização de discussões sobre os conteúdos e a valorização de elementos característicos do jogo de capoeira, como a liberdade de movimento, a criatividade e a imprevisibilidade das ações. Favoreceu ainda o envolvimento nas aulas, a criação de vínculo afetivo e o sentimento de identificação com o grupo.

A proposta tradicional também promoveu a iniciação em capoeira, que de acordo com os participantes, foi marcada pela aprendizagem técnica dos movimentos por meio da repetição em duplas ou de forma individual. Mas apresentou algumas limitações, como as dificuldades relatadas para a compreensão do jogo de capoeira e utilização do movimento no espaço da roda, além de não contribuir efetivamente para a criação de vínculo afetivo entre os alunos.

Por fim, como última parte do objetivo proposto para o trabalho, os alunos analisaram o uso das TIC durante o processo de ensino e aprendizagem da capoeira. Foram avaliadas como ferramentas pedagógicas potencializadoras do ensino, e das estratégias utilizadas foram destacadas a iniciativa de filmagem dos movimentos e atividades realizadas nas aulas, com o objetivo de estimular a análise e a reflexão dos alunos sobre a própria prática, e a criação e utilização do grupo pedagógico nas redes socias, que permitiu uma construção de conhecimento mais dinâmica e contribuiu para a aceleração do progresso dos alunos, com a possibilidade da autoanálise prática e da constante conectividade dos participantes para a troca de informação, sobretudo na turma 2 (proposta de ensino por meio de jogos).

A opção por analisar uma proposta para o ensino da capoeira, elaborada de acordo com a lógica interna do jogo na roda e incrementada pelo uso das TIC, a partir da visão de mestres de capoeira angola e de alunos participantes de um curso de extensão, se deu basicamente pela compreensão da maior relevância e consistência que essas análises possuiriam junto ao meio acadêmico, mas principalmente, no âmbito da capoeira. Entendeu-se que a opinião de mestres e de praticantes de capoeira, sobre a temática pesquisada, seria mais importante do que a do próprio pesquisador e contribuiria efetivamente para a construção e discussão do trabalho.

É importante ressaltar que os resultados produzidos ao longo da dissertação são referentes ao contexto específico no qual a pesquisa foi desenvolvida. Devido à complexidade característica da prática pedagógica buscou-se analisar os diferentes pontos de vista que compõem o processo de ensino e aprendizagem da capoeira, para construir uma visão mais ampla sobre as alternativas oferecidas e talvez, possibilitar a utilização da proposta em diferentes realidades e contextos, com a realização, é claro, das adequações necessárias.

Como limites da pesquisa, merecem ser destacados: o tempo reduzido de aula e de curso, condicionados ao uso do espaço da universidade e ao tempo de pesquisa do mestrado; o número de desistências por parte dos alunos, que por motivos pessoais precisaram abdicar da participação no curso de extensão; e o momento de pandemia do COVID-19 que o mundo atravessa neste período histórico (2020), que impossibilitou a realização da análise de vídeo com um número maior de mestres, como era o planejado inicialmente.

Assim, os materiais e os conhecimentos aqui desenvolvidos, ficam disponíveis para futuras iniciativas de implementação, avaliação e discussão sobre os aspectos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem da capoeira, com a finalidade de avançar nas discussões sobre a prática pedagógica e o processo de ensino e aprendizagem da capoeira.

REFERÊNCIAS

ADORNO, C. **A arte da Capoeira.** Goiânia: Editora Kelps, 1999. 142 p. Disponível em:<books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr;=&id=4ws_D3VtkeIC&oi=fnd&pg=PA62&dq=capoeira&ots=QEAX5rPELe&sig=gOuWYXWYQqSK22Cx7Lsbzw82Yx4#v=onepage&q=capoeira&f=false>. Acesso em: 26 abril 2019.

ALMEIDA, J. A.; TAVARES, O.; SOARES, A. J. G. A reflexividade nos discursos identitários da capoeira. **Rev Bras Ciên Esporte**, v. 34, n. 2, p. 375–390, 2012.

ALMEIDA, J. A.; TAVARES, O.; SOARES, A. J. G. Discursos Identitários da Capoeira na Revista Brasileira de Ciências do Esporte (RBCE). **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, v. 30, n. 1, p. 171–185, 2008.

ALVES, F. S. O encontro com a capoeira no tempo da vadiação. **Movimento**, v. 19, n. 2, p. 277–300, 2013.

ALVES, F. S.; CARVALHO, Y. M. Reflexões sobre uma experiência investigativa com a capoeira. **Movimento (ESEF/UFRGS)**, v. 20, n. 3, p. 1111–1132, 2014.

ANTUNES, F. H. C. et al. Um retrato da pesquisa brasileira em Educação Física escolar : 1999 – 2003 Introdução Pedagogia da Educação Física Escolar. **Motriz**, [s. l.], v. 11, n. 3, p. 179–184, 2005. Disponível em: <http://www.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/11n3/11ELPa.pdf>. Acesso em: 16 jul. 2018.

ARAÚJO, P. A.; FRANCHI, S.; LAVEGA, P. Praxiologia motriz. **Conexões**, v. 18, p. 1-14, 2020.

AREIAS, A. **O que é capoeira.** 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1984. 113
BAUER, M. W.; GASKELL, G. **Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som.** 10. ed. Petrópolis - RJ: Editora Vozes, 2012. 516 p. Tradução de Pedrinnho A. Guareschi.

BERTAZZOLI, B. F.; ALVES, D. A.; AMARAL, S. C. F. Uma Abordagem Pedagógica para a Capoeira. **Revista Movimento**, v. 14, n. 02, p. 207–229, 2008.

BETTI, M. **Educação Física e sociedade**. São Paulo: Movimento, 1991.

BETTI, M.; FERRAZ, O. L.; DANTAS, L. E. P. B. T. Educação Física Escolar : estado da arte e direções futuras. **Rev. bras. Educ. Fís. Esporte**, [s. l.], v. 25, n. Número especial, p. 105–115, 2011.

BIANCHI, P.; HATJE, M. A formação profissional em educação física permeada pelas tecnologias de informação e comunicação no Centro de Educação Física e Desportos da Universidade Federal de Santa Maria. **Pensar a Prática**, v. 10, n. 2, p. 291–306, 2007.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação**. Porto: Porto Editora, 1994.

BOLONHINI, S. Z.; PAES, R. R. A proposta pedagógica do teaching games for understanding: reflexões sobre a iniciação esportiva. **Pensar a Práctica**, p. 1–9, 2009.

BRACHT, V. et al. A educação Física Escolar como tema da produção do conhecimento nos periódicos da área no Brasil (1980-2010): Parte I. **Movimento**, [s. l.], v. 17, n. 2, p. 11–34, 2011.

BRACHT, V. et al. A educação Física Escolar como tema da produção do conhecimento nos periódicos da área no Brasil (1980-2010): Parte II. **Movimento**, [s. l.], v. 18, n. 2, p. 11–37, 2012.

BUENO, M. C.; SILVA, B. E. S.; CAPELA, P. R. C. A Capoeira como possível instrumento de práxis revolucionária : experiência no CEC Itacorubi – Florianópolis. **Motrivivência**, v. 23, n. 37, p. 83–97, 2011.

CASTRO JÚNIOR, L. V. Capoeira Angola: olhares e toques cruzados entre historicidade e ancestralidade. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 25, n. 2, p. 143–158, jan. 2004.

CASTRO JR, L. V.; ABIB, P. R. J.; SANTANA SOBRINHO, J. Capoeira e os diversos aprendizados no espaço escolar. **Motrivivencia.**, v. 14, p. 159–171, 2000.

CASTRO JÚNIOR, L. V.; SANT`ANNA SOBRINHO, J. O ensino da Capoeira: por uma prática nagô. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 23, n. 2, p. 89–103, 2002.

CORREIA, W. R.; FRANCHINI, E. Produção acadêmica em lutas, artes marciais e esportes de combate. **Motriz**, v. 16, n. 1, p. 1–9, 2010.

CORREIO, L. DE P. M. P.; BORTOLETO, M. A. C.; PAOLIELLO, E. Competições De Capoeira: Apontamentos Preliminares Sobre Os Jogos Regionais Realizados Pela Fecaesp E Pela Abadá-Capoeira No Estado De São Paulo. **Pensar a Prática**, v. 15, n. 2, p. 364–379, 2012.

COUTINHO, D. **O ABC da capoeira de Angola: os manuscritos do Mestre Noronha.** Brasília, DF: Defer: Cidoca, 1993. 126 p.

CUNHA, I. M. C. F. et al. Capoeira: a Memória Social Construída Por Meio Do Corpo. **Movimento (ESEF/UFRGS)**, v. 20, n. 2, p. 735–755, 2014.

CYRINO, E. S.; PIMENTEL, G. G. A. **Instrução normativa nº 01/2017-pef - modelo escandinavo**. Pós - graduação stricto-senso Educação Física UEL, 2017. Disponível em: http://www.uel.br/pos/ppgef/portal/pages/arquivos/Arquivos%20UEL/MODELO%20ESCANDINAVO%2031-01-17.pdf Acesso em: 16 out. 2019.

DE MELO, V. T. Análise técnico-tático do jogo da capoeira: contribuições para pensar a metodologia de ensino- aprendizagem-treinamento. **Motrivivência**, v. 27, n. 44, p. 177–189, 2015.

DIAS, J. C. N. S. N. Narrativas do corpo e da gestualidade no jogo da capoeira. **Motriz.**, v. 16, n. 3, p. 620–628, 2010.

DINIZ, I. K. S. **A DANÇA NO ENSINO MÉDIO: MATERIAL DIDÁTICO APOIADO PELAS TIC.** 2017. 358 f. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual Paulista Instituto de Biociências de Rio Claro, Rio Claro, 2017.

FALCÃO, J. L. C. O processo de escolarização da capoeira no Brasil. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 16, n. 3, p. 173–182, 1995.

FALCÃO, J. L. C. Os movimentos de organização dos capoeiras no Brasil. **Motrivivência**, n. 14, p. 94–113, nov. 2000.

FALCÃO, J. L. C. Para além das metodologias prescritivas na educação física: a possibilidade da capoeira como complexo temático no currículo de formação profissional. **Pensar a Prática**, v. 7, n. 2, p. 155–170, 2004.

FALCÃO, J. L. C. O jogo da capoeira em jogo. **Rev Bras Ciên Esporte**, v. 27, n. 2, p. 59–74, 2006.

FARIA, C. R.; GALATTI, L. R. Métodos de Ensino na Capoeira : a técnica de desenhos como forma de auxiliar a aprendizagem de crianças e adolescentes no ensino não formal . **Movimento e Percepção**, v. 8, n. 11, p. 186–199, 2007.

FARIAS, A. N. **LIVRO DIDÁTICO E AS TIC: LIMITES E POSSIBILIDADES PARA AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO MUNICÍPIO DE CAUCAIA/CE.** 2018. 143 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista Instituto de Biociências de Rio Claro, Rio Claro, 2018.

FARIAS, R. DA C.; GOELLNER, S. V. A capoeira do Mercado Modelo de Salvador: gestualidades performáticas de corpos em exibição. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 21, n. 2, p. 143–155, 2007.

FERREIRA, N. S. A. As pesquisas denominadas “estado da arte”. **Educação & Sociedade**, [s. l.], v. 23, n. 79, p. 257–272, 2002.

FONTOURA, A. R. R.; GUIMARÃES, A. C. DE A. História Da Capoeira. **Journal of Physical Education**, v. 13, n. 2, p. 141–150, 2002.

FRANCO, M. A. S. Pedagogía da pesquisa ação. **Educação e Pesquisa**, v. 31, n. 3, p. 483–502, 2005.

FREITAS, M. T. Letramento digital e formação de professores. **Educação em Revista**, v. 26, n. 3, p. 335–352, 2010.

GERMANO, V. A. C. **Educação física escolar e currículo do estado de São Paulo: possibilidades dos usos do celular como recurso pedagógico no ensino do *hip hop* e *street dance***. 2015. Dissertação (Desenvolvimento humano e tecnologias). Instituto de biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2015.
GONZALEZ, R. H.; MACHADO, M. M. T. **Pedagogia do Esporte Novas Tendências**. 1. ed. Fortaleza - CE: Tavares & Tavares Emp. Com. Ltda, 2017.

GONÇALVES JUNIOR, L. Dialogando sobre a Capoeira: Possibilidades de Intervenção a partir da Motricidade Humana. **Motriz**, v. 15, n. 3, p. 700–707, 2009.

GRAÇA, A.; MESQUITA, I. A investigação sobre os modelos de ensino dos jogos desportivos. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, v. 7, n. 3, p. 401–421, 2002.

GRECO, P. J.; CHAGAS, M. H. Considerações Teóricas da Tática nos Jogos Esportivos Coletivos. **Revista Paulista de Educação Física**, v. 6, n. 2, p. 47-58, 1992.

HASTIE, P. A.; LAYNE, T. E.; MESQUITA, I. Evaluating game performance from external experts in Sport Education : A case study of Handball. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, v. 5323, n. 1, p. 23–37, 2013.

HEINE, V.; CARBINATTO, M. V.; NUNOMURA, M. Estilos de ensino e a iniciação da capoeira para crianças de 7 a 10 anos de idade. **Pensar a Prática**, v. 12, n. 1, p. 1–12, 2009.

IMPOLCETTO, F. M.; DARIDO, S. C. O " Estado da Arte " do voleibol e do voleibol na escola. **Revista Brasileira de Ciências e Movimento**, [s. l.], v. 24, n. 4, p. 175–186, 2016.

JAQUEIRA, A. R.; ARAÚJO, P. C. Análise praxiológica do primeiro regulamento desportivo da capoeira. **Movimento**, v. 19, n. 2, p. 31–53, 2013.

JESUS, G. B. **App Projeto Judô: o uso das tecnologias no processo de democratização da modalidade**. 2020. Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/194427>.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias o novo ritmo da informação.** 6. ed. Campinas - SP: Papirus, 2007. 141 p.

KENSKI, V. M. Novas tecnologias, o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. **Revista Brasileira de Educação**, v. 8, p. 58–71, 1998.

LAZZAROTTI FILHO, A. **O modus operandi do campo acadêmico-científico da Educação Física no Brasil**. [s.l.] Universidade Federal de Santa Catarina, 2011.
LEFEVRE, F; LEFEVRE A.M.C. **Depoimentos e discursos : uma proposta de análise em pesquisa social**. Brasília: Liber Livro, 2005.

LEFEVRE, F.; LEFEVRE, A. M. C.; MARQUES, M. C. C. Discurso do sujeito coletivo, complexidade e auto-organização. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 14, n. 4, p. 1193–1204, 2009.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. 2. ed. Rio de Janeiro: E.P.U., 2015.

LUCCA, M. H. S. **TIC e Sport Education: Uma proposta pedagógica para o ensino dos saberes conceituais técnicos do handebol no Ensino Médio.** 2018. 158 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista Instituto de Biociências de Rio Claro, Rio Claro, 2018.

LUSSAC, R. M. P. Especulações acerca das possíveis origens indígenas da capoeira e sobre as contribuições desta matriz cultural no desenvolvimento do jogo-luta. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 29, n. 2, p. 267-278, 2015.

LUSSAC, R. M. P.; TUBINO, M. J. G. Capoeira: a história e trajetória de um patrimônio cultural do Brasil. **Revista da Educação Física/UEM**, v. 20, n. 1, p. 7–16, 2009.

MANOEL, E. de J.; CARVALHO, Y. M. De. Pós-graduação na educação física brasileira: a atração (fatal) para a biodinâmica. **Educação e Pesquisa**, [s. l.], v. 37, n. 2, p. 389–406, 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-97022011000200012&lng=pt&tlng=pt>. Acesso em: 16 jul. 2018.

MATOS, J. B.; MENEZES, F. S. Capoeira para deficientes visuais: comparação do equilíbrio entre praticantes e não praticantes de capoeira. **Rev Bras Ciên Esporte**, v. 34, n. 1, p. 81–93, 2012.

MELLO, A. S. et al. A construção da rivalidade e da violência entre os grupos de capoeira de Piúma/ES. **Pensar a Práctica**, v. 13, n. 2, p. 1–17, 2010.

MELLO, A. S. et al. O Protagonismo De Pessoas Com Deficiência Intelectual No Processo De Ensino- Aprendizagem Da Capoeira. **Pensar a Práctica**, v. 17, n. 1, p. 214–227, 2014.

MELO, F.; BARREIRA, C. R. A. As Fronteiras Psicológicas Entre Violência , Luta E Brincadeira : As Transições Fenomenológicas Na Prática. **Movimento**, v. 21, n. 1, p. 125–138, 2015.

MELO, V. T. T. A capoeira na escola e na Educação Física. **Motrivivência**, v. 23, n. 37, p. 190–199, 2011.

MENEZES, R. P.; REIS, H. H. B. O jogo defensivo diante de diferentes sistemas ofensivos no handebol: análise do cenário técnico-tático e reflexões sobre o ensino. **Revista Brasileira de Ciencias do Esporte**, v. 39, n. 2, p. 168–175, 2017a.

MENEZES, R. P.; REIS, H. H. B. Os discursos dos treinadores de handebol sobre as variáveis individuais e coletivas determinantes para o jogo ofensivo e as possíveis relações com o contexto pedagógico. **Journal of Physical Education (Maringa)**, v. 28, n. 1, p. 1–11, 2017b.

MERCADO, L. P. L. et al (Org.). **Novas Tecnologias na Educação: reflexões sobre a prática.** Maceió: Edufal, 2002. 210 p.

MOSSTON, M.; ASHWORTH, S. **Teaching Physical Education.** 2008. 180 p. Disponível em: <https://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/PHED154/ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ 2018-2019/Mosston és Ashworth Teaching Physical Education.pdf>. Acesso em: 08 set. 2019.

MWEWA, M.; VAZ, A. F. Corpos, cultura, paradoxos observações sobre o jogo de capoeira. **Rev Bras Ciên Esporte**, v. 27, n. 2, p. 45–58, 2006.

NORONHA, F. D. A.; PINTO, R.-M. N. Capoeira nas aulas de Edução Física: uma proposta de intervenção. **Pensar a Prática**, v. 7, n. 2, p. 123–138, 2004.

PAIM, M. C. C.; PEREIRA, É. F. Fatores motivacionais dos adolescentes para a prática de capoeira na escola. **Motriz**, v. 10, n. 3, p. 159–166, 2004.

PALFREY, J.; GASSER, U. **Nascidos na Era Digital:** Entendendo a primeira geração dos Nativos Digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011. 352 p.

PALMA, A.; FELIPE, J. A experiência da capoeira e a pobreza da educação física: uma reflexao sobre as práticas de atividade física. **Movimento**, v. 1, n. 10, p. 51–57, 1999.

PARENTE, T. A. **Pedagogia do esporte e voleibol: uma proposta de ensino por meio de material didático digital**. 2020. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/192917>.

PASTINHA, V. F. **Capoeira Angola.** 3. ed. Salvador: Fundação Cultural do Estado da Bahia, 1988. 78 p.

PRIMO, A. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. **E-Compós**, v. 9, p. 1–21, 2008.

RADICCHI, M. R.; FALCÃO, J. L. C. Tensões e conflitos na inserção da capoeira nas escolas de São José, SC: propondo uma análise objetiva e subjetiva do processo em andamento. **Motrivivência**, v. 24, n. 38, p. 202–216, 2012.

REIS FILHO, A. D.; SCHULLER, J. A. P. A capoeira como instrumento pedagógico no aprimoramento da coordenação motora de pessoas com Síndrome de Down. **Pensar a Práctica**, v. 13, n. 2, p. 1–21, 2010.

REIS, L. V. S. **O mundo de pernas para o ar: a capoeira no Brasil.** São Paulo: Publisher Brasil, 1997. 265 p.

REVERDITO, R. S.; SCAGLIA, A. J.; PAES, R. R. Pedagogia do esporte: panorama e análise conceitual das principais abordagens. **Motriz.**, v. 15, n. 3, p. 600–610, 2009.

RUFINO, L. G. B.; DARIDO, S. C.O. **O ensino das lutas na escola**: possibilidades para a Educação Física. Porto Alegre: Penso, 2015. 208 p.

RUFINO, L. G. B.; DARIDO, S. C. Pesquisa-ação e Educação Física escolar: analisando o estado da arte. **Pensar a Prática**, [s. l.], v. 17, n. 1, p. 242–251, 2010.

RUFINO, L. G. B.; DARIDO, S. C.. Pedagogia do esporte e das lutas: em busca de aproximações. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte,** São Paulo, v. 26, n. 2, p.283-300, 2012.

SABINO, T. F. P.; BENITES, L. C. A capoeira como uma atividade extracurricular numa escola particular: um relato de experiência. **Motrivivência**, v. 23, n. 35, p. 234–246, 2010.

SANTOS, G. O. Alguns sentidos e significados da capoeira, da linguagem corporal, da Educação Física... **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 30, n. 2, p. 123–136, 2009.

SANTOS, G. O.; PALHARES, L. R. A capoeira na formação docente de Educação Física. **Pensar a Prática**, v. 13, n. 3, p. 1–14, 2010.

SARRUGE, C. S. L. **COMPREENSÃO DA LÓGICA DO JOGO NA INICIAÇÃO DO VOLEIBOL: A CONTRIBUIÇÃO DAS NOVAS TECNOLOGIAS.** 2018. 159 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista Instituto de Biociências de Rio Claro, Rio Claro, 2018.

SILVA, L. C. D.; FERREIRA, A. D. Capoeira dialogia: o corpo e o jogo de significados. **Revista Brasileira Ciencia Esporte**, v. 34, n. 3, p. 665–681, 2012.

SILVA, L.M.F. Propostas para o ensino da capoeira nas aulas de educação física: possibilidades e intervenções para a prática pedagógica. *In*: RUFINO. L.G.B.; DARIDO, S.C. **O ensino das lutas na escola possibilidades para a educação física**. Porto Alegre: Penso, 2015. p. 74-90.

SILVA, M. F. G.; SOUZA NETO, S.; BENITES, L. C. A Capoeira como Escola de Ofício. **Motriz**, v. 15, n. 4, p. 871–882, 2009.

SILVA, P. C. C. Capoeira e Educação Física - Uma história que dá jogo... Primeiros apontamentos sobre suas inter-relações. **Rev Bras Ciên Esporte**, v. 23, n. 1, p. 131–145, 2001.

SILVA, P. C. C. Capoeira nas aulas de Educação Física: alguns apontamentos sobre processos de ensino-aprendizado de professores. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 33, n. 4, p. 889–903, 2011.

SIMÕES, R. M. A. Capoeira e escravidão: movimento de resistência versus submissão. **Movimento**, n. 13, p. 26–31, 2000.

SOARES, C. E. L. **A capoeira escrava:** e outras tradições rebeldes no Rio de Janeiro (1808-1850). 2. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2004. 612 p.

SOARES et al. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

SOUZA, S. A. R.; OLIVEIRA, A. A. B. Estruturação da capoeira como conteúdo da educação física no ensino fundamental e médio. **Revista da Educação Física/UEM,** Maringá, v.12, n. 2, p.43-50, 2001.

STOTZ, M. B. N.; FALCÃO, J. L. C. Ritmo & Rebeldia Em Jogo: Só Na Luta Da Capoeira Se Canta E Dança? **Revista Brasileira Ciencia Esporte**, v. 34, n. 1, p. 95–110, 2012.
THOMAS, J. R.; NELSON, J. K.; SILVERMAN, S. J. **Métodos de Pesquisa em Atividade Física**. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2012.

VELLOSO, R. V. O ciberespaço como ágora eletrônica na sociedade contemporânea. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 37, n. 2, p. 103-109, 2008.

ANEXOS

ANEXO 1- PARECER DO COMITÊ DE ÉTICA E PESQUISA

UNESP - INSTITUTO DE BIOCIÊNCIAS DE RIO CLARO DA UNIVERSIDADE ESTADUAL

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: CAPOEIRA E TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: ANÁLISE DE DIFERENTES PROPOSTAS DE ENSINO

Pesquisador: Rafael Soares Bufalo

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 03603418.3.0000.5465

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JULIO DE MESQUITA FILHO

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 3.147.646

Apresentação do Projeto:

Trata-se de uma pesquisa de Rafael Soares Bufalo, a ser realizada sob a orientação da Profa. Dra. Fernanda Moreto Impolcetto. O projeto de pesquisa tem como temática a análise de diferentes propostas de ensino da Capoeira com a utilização de Tecnologia da Informação e Comunicação.

ANEXO 2 - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - (TCLE)
(Conselho Nacional de Saúde, Resolução 466/12)

Você está sendo convidado(a) para participar de uma pesquisa de Mestrado intitulada “Capoeira em jogo: possibilidades para o ensino” que será desenvolvida por Rafael Soares Bufalo, portador do RG: 40.453.470-3, do curso de pós-graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias, sob orientação da Profª. Drª. Fernanda Moreto Impolcetto.

O objetivo da pesquisa é analisar uma proposta para o ensino da capoeira, elaborada a partir dos elementos táticos do jogo na roda e utilizar as TIC com a finalidade de potencializar o processo de ensino-aprendizagem. Os benefícios da pesquisa são: avançar no entendimento sobre o processo de ensino à volta da capoeira, assim como, na criação e reflexão de novas perspectivas, adequadas às necessidades da sociedade, para difusão de sua cultura, buscando potencializar a eficiência no processo de aprendizado na capoeira.

Caso você aceite participar da pesquisa, irá vivenciar aulas de capoeira em um curso de extensão oferecido por meio da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” no Instituto de Biociências do Campus de Rio Claro, ministrado pelo pesquisador e composto por duas aulas semanais de uma hora cada, durante 15 semanas. Como forma de avaliação do curso, participará também de uma entrevista em grupo denominada de grupo focal, que será gravada em áudio, ou, caso algum participante discorde, as respostas serão anotadas num caderno pelo pesquisador. Alguns momentos das aulas do curso de extensão serão filmados pelo pesquisador, apenas para análise dos elementos táticos empregados pelos participantes do curso na roda de capoeira.

Como toda pesquisa que envolve a participação de seres humanos, essa também oferece alguns riscos, relacionados especialmente aos sentimentos decorrentes da exposição de ideias tanto durante as aulas, quanto no grupo focal, o que pode gerar desconforto, vergonha, inibição, etc. Cabe ressaltar, no entanto, que estes riscos são mínimos, pois não será feito qualquer tipo de julgamento sobre as ideias apresentadas pelos participantes no decorrer das aulas e do grupo focal. Para minimizar esses riscos, você pode ser recusar a responder qualquer pergunta ou apresentar sua opinião. Pausas podem ser efetuadas diante de algum desconforto na aula ou no grupo focal e você pode fazer qualquer tipo de pergunta para esclarecimento de dúvidas. O grupo focal será realizado em local privado e não haverá questões de foro íntimo em nenhum momento da pesquisa.

Por envolver a vivência de uma prática corporal, pode haver risco de lesão durante as atividades das aulas, como quedas, pancadas, torções, etc., o que ocasionaria dores musculares e/ou traumas corporais nos participantes, próprias do envolvimento em qualquer prática corporal. Para minimizar esses riscos, as aulas serão desenvolvidas de acordo com o nível de habilidade dos participantes e não será exigido nenhum desempenho além da capacidade física individual. As aulas ocorrerão em local seguro, com materiais apropriados para sua prática. Em caso de lesão você será levado ao local de pronto atendimento médico mais próximo. Caso não se sinta

confortável com a filmagem de algum momento da aula que envolva sua participação, poderá pedir ao pesquisador que pare a gravação.

A qualquer momento, antes, durante ou após a participação coloco-me à disposição para esclarecimentos sobre eventuais dúvidas que possam surgir com a pesquisa. A participação é voluntária e a recusa em participar não lhe provocará nenhum dano ou punição. Você poderá se recusar a participar, ou retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma. Será garantido o sigilo e a privacidade de sua participação. Os dados coletados são confidenciais e serão utilizados unicamente para fins de pesquisa. Para participar não terá nenhuma despesa, bem como, não terá qualquer tipo de remuneração.

Se você se sentir esclarecido(a) sobre a pesquisa, seus objetivos, eventuais riscos e benefícios, convido-o(a) a assinar este Termo, elaborado em duas vias, sendo que uma ficará com o você e a outra com o pesquisador.

Rio Claro, _____ de _____ de _____.

_____ _____

Pesquisador responsável Participante da Pesquisa

Dados sobre a Pesquisa:
Título do Projeto: Capoeira e Tecnologia da Informação e Comunicação: análise de diferentes propostas de ensino.
Orientador: Fernanda Moreto Impolcetto.
Cargo/função: Professora do Departamento de Educação Física.
Instituição: Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho
Endereço: Av. 24A, 1515, Bela Vista. CEP: 13506-900 – Rio Claro – SP
Dados para Contato: (19) 3526-4334 e-mail: femoreto@rc.unesp.br

Pesquisador Responsável: Rafael Soares Bufalo.
Instituição: Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”.
Endereço: Av. 24A, 1515, Bela Vista. CEP: 13506-900 – Rio Claro – SP.
Dados para Contato: (19) 3526-4334 e-mail: rafaelbufalo@hotmail.com

Dados sobre o participante da Pesquisa:
Nome:_____
Documento de Identidade:_____
Sexo:_____Data de Nascimento:____/____/_____
Endereço:_____
Telefone para contato:_____

CEP-IB/UNESP-CRC

Av. 24A, nº 1515 – Bela Vista – 13506-900 – Rio Claro/SP

Telefone: (19) 35269678

Número do parecer: 3.147.646

ANEXO 3 - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - (TCLE) (Conselho Nacional de Saúde, Resolução 466/12)

O(a) senhor(a) está sendo convidado(a) para participar de uma pesquisa de Mestrado intitulada "Capoeira em jogo: possibilidades para o ensino" que será desenvolvida por Rafael Soares Bufalo, portador do RG: 40.453.470-3, do curso de pós-graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias, sob orientação da Profª. Drª. Fernanda Moreto Impolcetto.

O objetivo da pesquisa é analisar uma proposta para o ensino da capoeira, elaborada a partir dos elementos táticos do jogo na roda e utilizar as TIC com a finalidade de potencializar o processo de ensino-aprendizagem. Os benefícios da pesquisa são: avançar no entendimento sobre o processo de ensino da capoeira, assim como, na criação e reflexão de novas perspectivas, adequadas às necessidades da sociedade, para difusão de sua cultura, buscando potencializar a eficiência no processo de aprendizado na capoeira.

Caso o(a) senhor(a) aceite participar da pesquisa, colaborará para a análise da proposta elaborada e implementada durante a pesquisa, por meio de análise de vídeo do jogo de capoeira e de uma entrevista semiestruturada. A entrevista será realizada em local privado e gravada em áudio e o(a) senhor(a) poderá recusar-se a responder qualquer questão que será proposta. Poderá solicitar ainda, que a gravação seja suspensa, nesse caso, as respostas serão anotadas. Quanto à análise dos vídeos, o(a) senhor(a) deverá assistir à oito vídeos de jogos de capoeira, com duração de no máximo três minutos cada (cerca de 24 minutos no total) e realizar, em seguida, comentários sobre a qualidade do jogo assistido, que serão gravados em áudio, ou anotados pelo pesquisador.

Como toda pesquisa que envolve a participação de seres humanos, essa também oferece alguns riscos, relacionados especialmente aos sentimentos decorrentes da exposição de ideias tanto durante a análise dos vídeos, quanto na entrevista, o que pode gerar desconforto, vergonha, inibição, etc. Cabe ressaltar, no entanto, que estes riscos são mínimos, pois não será feito qualquer tipo de julgamento, que possa constranger o participante, sobre os conceitos e valores apresentados. Para minimizar esses riscos, o(a) senhor(a) pode se recusar a responder qualquer pergunta ou deixar de comentar os vídeos quando quiser. Pausas podem ser efetuadas diante de algum desconforto e o senhor pode fazer qualquer tipo de pergunta para esclarecimento de dúvidas. Não haverá questões de foro íntimo.

A qualquer momento, antes, durante ou após a participação coloco-me à disposição para esclarecimentos sobre eventuais dúvidas que possam surgir com a pesquisa. A participação é voluntária e a recusa em participar não lhe provocará nenhum dano ou punição. Você poderá se recusar a participar, ou retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma. Será garantido o sigilo e a privacidade de sua participação. Os dados coletados são confidenciais e serão utilizados unicamente para fins de pesquisa. Para participar o senhor não terá nenhuma despesa, bem como, não terá qualquer tipo de remuneração.

Se o(a) senhor(a) se sentir esclarecido sobre a pesquisa, seus objetivos, eventuais riscos e benefícios, convido-(a) a assinar este Termo, elaborado em duas vias, sendo que uma ficará com o senhor(a) e a outra com o pesquisador.

Rio Claro, _____ de _____ de _____.

_____ _____

Pesquisador responsável Participante da Pesquisa

Dados sobre a Pesquisa:
Título do Projeto: Capoeira e Tecnologia da Informação e Comunicação: análise de diferentes propostas de ensino.
Orientador: Fernanda Moreto Impolcetto.
Cargo/função: Professora do Departamento de Educação Física.
Instituição: Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho
Endereço: Av. 24A, 1515, Bela Vista. CEP: 13506-900 – Rio Claro – SP
Dados para Contato: (19) 3526-4334 e-mail: femoreto@rc.unesp.br

Pesquisador Responsável: Rafael Soares Bufalo.
Instituição: Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho".
Endereço: Av. 24A, 1515, Bela Vista. CEP: 13506-900 – Rio Claro – SP.
Dados para Contato: (19) 3526-4334 e-mail: rafaelbufalo@hotmail.com

Dados sobre o participante da Pesquisa:
Nome:_____
Documento de Identidade:_____
Sexo:_____Data de Nascimento:____/____/_____
Endereço:_____
Telefone para contato:_____

CEP-IB/UNESP-CRC

Av. 24A, nº 1515 – Bela Vista – 13506-900 – Rio Claro/SP

Telefone: (19) 35269678

Número do parecer: 3.147.646

ANEXO 4 – ROTEIRO DA ANÁLISE DOS VÍDEOS

ROTEIRO DA ANÁLISE DOS VÍDEOS

(Mestres de capoeira)

Introdução: o senhor deverá assistir à dez vídeos com duração de no máximo dois minutos cada. Os vídeos apresentarão como conteúdo jogos de capoeira de dois grupos de iniciantes, sendo que os grupos vivenciaram o processo de ensino e aprendizagem de capoeira por meio de metodologias de ensino distintas. Ao final de cada vídeo o senhor terá tempo livre para responder à pergunta direcionadora e fazer uma análise sobre o conteúdo assistido, comentando o que achou do jogo de capoeira.

Pergunta direcionadora: poderia fazer uma análise sobre o jogo do vídeo assistido?

ANEXO 5 - ROTEIRO DO GRUPO FOCAL

ROTEIRO DO GRUPO FOCAL

(Participantes do curso)

Sobre o curso de extensão

1- Como avalia o curso e as atividades realizadas durante as aulas?
2- Como descreve a metodologia utilizada durante as aulas?
3- Considera que a metodologia é semelhante ou diferente do ensino de outras práticas corporais?
4- Como foi o processo de ensino e aprendizagem?
5- Considera o tempo de duração do curso suficiente?

Sobre as TIC

6- Como as TIC foram utilizadas durante o curso?
7- Considera que auxiliaram a aprendizagem? Como/Por quê?
8- De que outra forma as TIC poderiam ter contribuído para a potencialização da aprendizagem?

Sobre a participação dos alunos

9- Como avalia a sua participação durante o curso?

10-Como foi sua experiência com a capoeira durante o curso?

11-Qual o seu entendimento sobre capoeira após a participação no curso?

12-Como se sente ao entrar numa roda de capoeira após ter participado do curso?