

Tecnologias da Informação e Comunicação e propostas para o ensino da Capoeira: a visão dos alunos

Rafael Soares Bufalo¹
Fernanda Moreto Impolcetto²

Resumo: Com a sistematização do ensino da capoeira, o que era marcado pela presença da imprevisibilidade e liberdade de movimento, passou a ter características padronizadas. Ainda são poucos os estudos que discutem a prática pedagógica no universo da capoeira, assim como o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), nas aulas. Desse modo, a presente pesquisa teve como objetivo verificar a opinião de alunos que participaram de propostas diferentes de ensino da capoeira, uma tradicional tecnicista e outra baseada na lógica do jogo na roda, sobre a experiência de aprendizagem e o uso das TIC no processo de ensino. Colaboraram com a pesquisa 11 alunos. As falas dos participantes foram gravadas, transcritas e analisadas por meio do método do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC). Os principais resultados apontaram que a metodologia tradicional tecnicista favoreceu a aprendizagem técnica dos movimentos da capoeira, mas demonstrou algumas carências como a dificuldade para a compreensão do jogo. A proposta de ensino por meio de jogos contribuiu para uma aprendizagem lúdica, com a valorização da liberdade de movimento, da criatividade e da imprevisibilidade das ações. Já o uso das TIC, permitiu uma construção de conhecimento mais dinâmica e potencializou o progresso dos alunos.

Palavras-chave: Capoeira. Processo de ensino e aprendizagem. Tecnologias da Informação e Comunicação. Discurso do Sujeito Coletivo.

Information and Communication Technologies and proposals for teaching Capoeira: the students' vision

Abstract: With the systematization of capoeira teaching, which was marked by the presence of unpredictability and freedom of movement, it started to have more standardized characteristics. There are still few studies that discuss the pedagogical practice in the universe of capoeira, as well as the use of Information and Communication Technologies (ICT) in classes. Thus, the research aimed to verify the opinion of students who participated in different proposals for teaching capoeira, one traditional technicist and the other based on the logic of the game in the “roda”, about the learning experience and the use of ICT in the teaching process. 11 students collaborated in the research. The participants' speeches were recorded, transcribed and analyzed using the Collective Subject Discourse (CSD) method. The main results showed that the traditional technicist methodology favored the

¹ Mestre em Desenvolvimento Humano e Tecnologias. Professor da Rede Municipal de Ensino de Rio Claro - SP. E-mail: rafaelbufalo94@gmail.com. ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-8824-3263>.

² Doutora em Desenvolvimento Humano e tecnologias. Professora do Instituto de Biociências da UNESP Rio Claro. E-mail: fernanda.moreto@unesp.br. ORCID: <http://orcid.org/000-0003-0463-0125>.

technical learning of capoeira movements, but showed some deficiencies such as the difficulty in understanding the game. The teaching proposal through games contributed to ludic learning, with the appreciation of freedom of movement, creativity and unpredictability of actions. The use of ICT, on the other hand, allowed for a more dynamic construction of knowledge and enhanced the students' progress.

Keywords: Capoeira. Teaching and learning process. Information and Communication Technologies. Collective Subject Discourse

Tecnologías de la Información y la Comunicación y propuestas para la enseñanza de Capoeira: la visión de los estudiantes

Resumen: Con la sistematización de la enseñanza de la capoeira, que estuvo marcada por la presencia de imprevisibilidad y libertad de movimiento, pasó a tener características más estandarizadas. Todavía hay pocos estudios que discutan la práctica pedagógica en el universo de la capoeira, así como el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las clases. Así, la investigación tuvo como objetivo verificar la opinión de los estudiantes que participaron en diferentes propuestas de enseñanza de la capoeira, una tradicional tecnico y otra basada en la lógica del juego en la “roda”, sobre la experiencia de aprendizaje y el uso de las TIC en el proceso de enseñanza. 11 estudiantes colaboraron en la investigación. Los discursos de los participantes fueron grabados, transcritos y analizados utilizando el método del Discurso del Sujeto Colectivo (DSC). Los principales resultados mostraron que la metodología tradicional tecnico favoreció el aprendizaje técnico de los movimientos de la capoeira, pero mostró algunas deficiencias como la dificultad en la comprensión del juego. La propuesta de enseñanza a través de juegos contribuyó al aprendizaje lúdico, con la apreciación de la libertad de movimiento, la creatividad y la imprevisibilidad de las acciones. El uso de las TIC, por otro lado, permitió una construcción más dinámica del conocimiento y mejoró el progreso de los estudiantes.

Palabras clave: Capoeira. Proceso de enseñanza y aprendizaje. Tecnologías de la Información y la Comunicación. Discurso del Sujeto Colectivo.

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 (GONÇALVES; ABRAHÃO, 2022). 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 e luta do povo oprimido, na busca 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, 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 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, o presente estudo teve como objetivo verificar a opinião de alunos que participaram de propostas diferentes de ensino da capoeira, uma tradicional tecnicista e outra baseada na lógica do jogo da roda, sobre a experiência de aprendizagem e o uso das TIC no processo de ensino.

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). 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 permitiu, portanto, investigar e buscar entender de forma mais significativa os elementos que envolvem o processo de ensino e aprendizagem da capoeira. Forneceu estratégias de investigação e análise que possibilitaram o acesso aos conceitos dos participantes envolvidos, levando em consideração as diferentes realidades e pontos de vista.

Colaboraram com a pesquisa 11 participantes de um curso de extensão de capoeira angola para iniciantes, com duração de 15 semanas, oferecido numa Universidade pública estadual do interior do Estado de São Paulo e ministrado pelo pesquisador. O curso foi parte do constructo de uma dissertação de mestrado e 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, permite ao pesquisador compreender as crenças e os sentimentos dos atores sociais em determinado contexto (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.

2.1 Análise dos dados

Para análise dos dados foi utilizado o método do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC) (LEFEVRE; LEFEVRE, 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 (LEFEVRE; LEFEVRE; MARQUES, 2009).

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.

3.1 Curso de extensão

No Quadro 1 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 1 - IC e DSC da T1 referentes ao curso de extensão.

IC	DSC
----	-----

IC-1: Dificuldades (participantes: pA, pB, pC, pD, pE).	DSC1: 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). 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). 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-2: Metodologia de ensino (participantes: pA, pB, pC, pD, pE).	DSC2: 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-3: Processo de ensino e aprendizagem (participantes: pA, pB, pC, pD, pE).	DSC3: 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).

Fonte: Elaborado pelo autor.

No Quadro 2 são apresentadas as IC e os DSC provenientes das opiniões dos integrantes da T2 sobre a temática “Curso de extensão”.

Quadro 2 - IC e DSC da T2 referentes ao curso de extensão.

IC	DSC
IC-1: Dificuldades (participantes: p1, p3, p4, p5, p6).	DSC1: 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 às 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-2: Metodologia de ensino (participantes: p1, p2, p3, p4, p5, p6).	DSC2: 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-3: Processo de ensino e aprendizagem (participantes: p1, p2, p3, p4, p5, p6).	DSC3: 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 às 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).

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 1; Quadro 2) 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 dos participantes sobre o desenvolvimento do curso, independentemente da metodologia utilizada,

A T1 (Quadro 1) apresentou como as principais dificuldades enfrentadas durante o curso (DSC1), 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. Outro aspecto que merece destaque, é o apontamento sobre as 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.

Para os participantes da T2 (Quadro 2), as maiores dificuldades vivenciadas (DSC1) 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 preze pela autonomia, liberdade e criatividade para a solução dos problemas.

Com relação às metodologias de ensino, a T1 (Quadro 1) fez alguns comentários (DSC2) sobre a experiência de aprendizagem com capoeira a partir do uso da metodologia tradicional tecnicista 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 2) também comentou (DSC2) 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 1) avaliou (DSC3) 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 2) apresentou considerações um pouco diferentes sobre como ocorreu o processo de ensino e aprendizagem durante o período do curso (DSC3). 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.

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 3 são apresentadas as IC e os DSC referentes às falas dos integrantes da T1 sobre as TIC.

Quadro 3 - IC e DSC da T1 referentes às TIC.

IC	DSC
IC-1: TIC como ferramenta pedagógica (participantes: 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 <i>Youtube</i> ou no <i>Google</i> 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 <i>WhatsApp</i> 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 (participantes: 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).

Fonte: Elaborado pelo autor.

No Quadro 4 são apresentadas as IC e os DSC referentes às falas dos participantes da T2 sobre a temática TIC.

Quadro 4 - IC e DSC da T2 referentes às TIC.

IC	DSC
IC-1: TIC como ferramenta pedagógica (participantes: 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 <i>WhatsApp</i> , 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 <i>Youtube</i> 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 <i>youtube</i> , 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 (participantes: p3).	DSC2: Acho que só a tecnologia não basta, tem um lugar que o professor é necessário (p3).

Fonte: Elaborado pelo autor.

As TIC foram utilizadas como ferramentas pedagógicas com 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 apontam algumas alternativas de como as tecnologias podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem da capoeira e, conseqüentemente, contribuir de maneira positiva para a sua preservação enquanto manifestação cultural.

Para a T1 (Quadro 3), 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 4), 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 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 3) 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 4) 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.

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 tecnicista; 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 sociais, 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 se 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.

Referências

ALVES, Flávio Soares. O encontro com a capoeira no tempo da vadiagem. **Movimento**, v. 19, n. 2, p. 277–300, 2013.

BAUER, Martin. William; GASKELL, George. **Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som**. 10. ed. Petrópolis - RJ: Editora Vozes, 2012. 516 p. Tradução de Pedrinho A. Guareschi.

BIANCHI, Paula; HATJE, Marli. 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.

BOLONHINI, Sabine Zink; PAES, Roberto Rodrigues. A proposta pedagógica do teaching games for understanding: reflexões sobre a iniciação esportiva. **Pensar a Prática**, p. 1–9, 2009.

DE MELO, Vinícius Thiago. 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, João Carlos Neves de Souza e Nunes. Narrativas do corpo e da gestualidade no jogo da capoeira. **Motriz.**, v. 16, n. 3, p. 620–628, 2010.

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

FALCÃO, José Luiz Cirqueira. Os movimentos de organização dos capoeiras no Brasil. **Motrivivência**, n. 14, p. 94–113, nov. 2000.

FALCÃO, José Luiz Cirqueira. 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.

FARIA, Cristiano Rosa; GALATTI, Larissa Rafaela. 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, Alison Nascimento. **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, Rodrigo da Costa; GOELLNER, Silvana Vilodre. 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.

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

GERMANO, Vitor Abdias Cabót. **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.

GONÇALVES, Paulo César da Silva; ABRAHÃO, Bruno Otávio de Lacerda. A origem da capoeira na literatura de cordel. **Resgate: Revista Interdisciplinar de Cultura**, Campinas, SP, v. 30, n. 00, p. e022001, 2022. DOI: 10.20396/resgate.v30i00.8665556. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/resgate/article/view/8665556>. Acesso em: 29 ago. 2023.

HEINE, Vinícius; CARBINATTO, Michele Viviene; NUNOMURA, Myrian. 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.

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

LEFEVRE, Fernando; LEFEVRE Ana Maria Cavalcanti. **Depoimentos e discursos: uma proposta de análise em pesquisa social**. Brasília: Liber Livro, 2005.

LEFEVRE, Fernando; LEFEVRE, Ana Maria Cavalcanti; MARQUES, Maria Cristina da Costa. Discurso do sujeito coletivo, complexidade e auto-organização. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 14, n. 4, p. 1193–1204, 2009.

LUSSAC, Ricardo Martins Porto; TUBINO, Manoel José Gomes. Capoeira: a história e trajetória de um patrimônio cultural do Brasil. **Revista da Educação Física/UEM**, v. 20, n. 1, p. 7–16, 2009.

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

MOSSTON, Muska; ASHWORTH, Sara. **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](https://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/PHED154/ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ%202018-2019/Mosston%20és%20Ashworth%20Teaching%20Physical%20Education.pdf)>. Acesso em: 08 set. 2019.

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

PRIMO, Alex. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. **E-Compós**, v. 9, p. 1–21, 2007.

SABINO, Thércio Fábio Pontes; BENITES, Larissa Cerignoni. A capoeira como uma atividade extracurricular numa escola particular: um relato de experiência. **Motrivivência**, v. 23, n. 35, p. 234–246, 2010.

SILVA, Lucas Contador Dourado; FERREIRA, Alexandre Donizete. Capoeira dialoga: o corpo e o jogo de significados. **Revista Brasileira Ciência Esporte**, v. 34, n. 3, p. 665–681, 2012.

SILVA, Melissa Fernanda Gomes; SOUZA NETO, Samuel; BENITES, Larissa Cerignoni. A Capoeira como Escola de Ofício. **Motriz**, v. 15, n. 4, p. 871–882, 2009.

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

THOMAS, Jerry; NELSON, Jack; SILVERMAN, Stephen. **Métodos de Pesquisa em Atividade Física**. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2012.

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

Contribuições da autoria

Autor 1: responsável pela implementação do curso de extensão, coleta e análise dos dados e escrita do texto.

Autor 2: responsável pela análise dos dados, escrita e revisão do texto.

Data de submissão: 28/06/2023

Data de aceite: 20/08/2023