

A análise de mestres de capoeira sobre diferentes formas de ensinar: metodologia tecnicista e proposta de ensino por meio de jogos

The capoeira masters' analysis about different ways of teaching: technicist methodology and teaching proposal through games

***El análisis de maestros de capoeira sobre diferentes formas de enseñanza:
metodología técnica y propuesta de enseñanza a través de juegos***

Rafael Soares Bufalo¹

<https://orcid.org/0000-0002-8824-3263>

Fernanda Moreto Impolcetto²

<https://orcid.org/0000-0003-0463-0125>

¹ Universidade Estadual Paulista (UNESP), Rio Claro, São Paulo – Brasil. E-mail: rafaelbufalo94@gmail.com.

² Universidade Estadual Paulista (UNESP), Rio Claro, São Paulo – Brasil. E-mail: fernanda.moreto@unesp.br.

Resumo

O estudo buscou discutir e analisar diferentes possibilidades para o ensino da capoeira, tendo em vista as características do processo de ensino e aprendizagem e as necessidades impostas pela lógica interna do jogo na roda. Participaram do estudo dois mestres de capoeira angola e 23 iniciantes de capoeira. A metodologia utilizada foi a pesquisa-ação estratégica, e a análise dos dados foi realizada por meio do método de categorias de codificação. Os principais resultados apontaram que o ensino tecnicista favoreceu a aprendizagem dos movimentos, mas não contribuiu efetivamente para a aprendizagem dos elementos táticos presentes no jogo. Já a proposta de ensino por meio de jogos favoreceu tanto a aprendizagem dos elementos técnicos que compõem os movimentos da capoeira quanto dos conhecimentos táticos constituintes do jogo. 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.

Abstract

The study sought to discuss and analyze different possibilities for teaching capoeira, in view of the characteristics of the teaching and learning process and the needs imposed by the internal logic of the game. Two angola capoeira master's and 23 capoeira beginners participated in the study. The methodology used was strategic action research and the data analysis was performed using coding categories. Main results showed that technicist teaching favored the movements learning, but did not effectively contributed to the learning of the tactical elements present in the game. On the other hand, the proposal of teaching through games favored both the learning of the technical elements that make up the movements of capoeira as well as the tactical knowledge that constitutes the game. In conclusion, the results presented possibilities and relevant contributions regarding the use of the teaching proposal through games.

Keywords: Capoeira. Teaching Methodologies. Video Analysis. Capoeira Masters.



Resumen

El estudio buscó discutir y analizar diferentes posibilidades para la enseñanza de la capoeira, teniendo en cuenta las características del proceso de enseñanza y aprendizaje y las necesidades impuestas por la lógica interna del juego en la roda. Dos maestros de capoeira angola y 23 principiantes de capoeira participaron en el estudio. La metodología utilizada fue la investigación-acción estratégica, y el análisis de datos se realizó mediante el método de codificación de categorías. Los principales resultados mostraron que la enseñanza técnica favorecía el aprendizaje de los movimientos, pero no contribuía de manera efectiva al aprendizaje de los elementos tácticos presentes en el juego. Por otro lado, la propuesta de enseñanza a través del juego favoreció tanto el aprendizaje de los elementos técnicos que componen los movimientos de la capoeira como el conocimiento táctico que constituye el juego. Se concluye que los resultados presentaron posibilidades y aportes relevantes en cuanto al uso, principalmente, de la propuesta didáctica a través del juego.

Palabras clave: Capoeira. Metodologías de Enseñanza. Análisis de Vídeo. Maestros de Capoeira.

1 Introdução

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 academias.

Alguns problemas, porém, parecem ter surgido com essa crescente expansão da prática. O ensino da manifestação cultural afrobrasileira, 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), a partir do uso de metodologias europeias para o ensino da prática de atividades físicas, que na época tinham grande força devido ao contexto político militar vivido e que posteriormente seriam classificadas como a forma tradicional de se ensinar capoeira. A escolha de tais metodologias acabou por não valorizar, como deveria, diversos elementos culturais presentes na prática, que representam a luta do povo preto e que a tornam tão complexa, como as características de luta, brincadeira, musicalidade, dança e malícia ao mesmo tempo camufladas na forma de jogo. A imprevisibilidade das ações e a liberdade de movimento evidenciadas nas rodas de capoeira deixaram de ser tão consideradas pelas metodologias de ensino utilizadas (Alves, 2013; Faria; Galatti, 2007; Silva, 2011), as quais aqui serão chamadas de metodologias tecnicistas.

Por metodologias tecnicistas para o ensino da capoeira entendem-se as propostas que fazem o uso da repetição de movimentos e da valorização e reprodução da técnica durante o

processo de ensino e aprendizagem, deixando em segundo plano os elementos táticos constituintes do jogo (Faria; Galatti, 2007).

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. É importante ter esses valores bem definidos para não se apagar a origem afrobrasileira da capoeira enquanto símbolo cultural e forma de resistência do povo preto no Brasil. É nesse sentido que 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 tecnicistas e que não se aproximam da cultura dos povos africanos trazidos para o Brasil.

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 diferenças no processo de ensino e aprendizagem? Será que uma proposta de ensino baseada na lógica do jogo da roda pode promover uma aprendizagem diferente do ensino tecnicista? Qual é a capoeira que será ensinada? Será uma capoeira comercial e padronizada, que uniformiza os gestos das pessoas, ou será uma capoeira imprevisível, fruto da brincadeira e da luta pelo direito de ser livre?

Tendo em vista tais questões, 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 considerar a lógica interna constituinte do jogo de capoeira – definida aqui como o conjunto de características que compõem a identidade da prática e influenciam as ações e as relações dos participantes: entre si, com o espaço e com o tempo (Araújo; Franchi; Lavega, 2020) –, para então refletir e discutir sobre como os conhecimentos pedagógicos atuais podem contribuir para com o processo de ensino e aprendizagem da mesma.

Logo, o objetivo da pesquisa foi apresentar a análise de mestres de capoeira sobre duas propostas de ensino, uma tecnicista e outra criada a partir dos elementos táticos do jogo.

2 Metodologia

Utilizou-se a metodologia de pesquisa do tipo qualitativa, com referencial teórico na pesquisa-ação estratégica (Franco, 2005).

Participaram da pesquisa 2 mestres de capoeira angola que avaliaram um curso de extensão, com duração de 15 semanas, oferecido e ministrado pelos pesquisadores em uma universidade paulista para 23 iniciantes em capoeira. Os critérios para a seleção dos participantes do curso foram: ter no máximo um ano de experiência com capoeira, por tratar-se de um curso de iniciação; e ser maior de 18 anos. Por envolver seres humanos, a pesquisa foi submetida e aprovada pelo comitê de ética, CAAE: 03603418.3.0000.5465.

Para atingir o objetivo proposto, o estudo foi desenvolvido por meio das três etapas: elaboração das propostas de ensino; implementação; e avaliação – descritas a seguir.

2.1 1^a etapa – elaboração das propostas de ensino

Essa etapa foi destinada à elaboração das propostas de ensino utilizadas durante o curso de extensão, sendo uma no modelo tecnicista e outra a partir da lógica do jogo de capoeira (proposta de ensino por meio de jogos).

A proposta de ensino por meio de jogos possui como fundamentação teórica os conceitos apresentados pelo modelo do *Teaching Games for Understanding* (TGfU) (Bolonhini; Paes, 2009) e sua organização partiu da ideia de valorização do jogo de capoeira, bem como dos fundamentos que o caracterizam, como a imprevisibilidade e a liberdade de criação dos movimentos. Ao analisar a 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 durante o processo de ensino e aprendizagem como fundamentais para a construção do jogo, para então se pensar e organizar as atividades e as estratégias posteriormente utilizadas para o ensino da capoeira nas aulas do curso.

Principais elementos da lógica interna do jogo de capoeira:

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

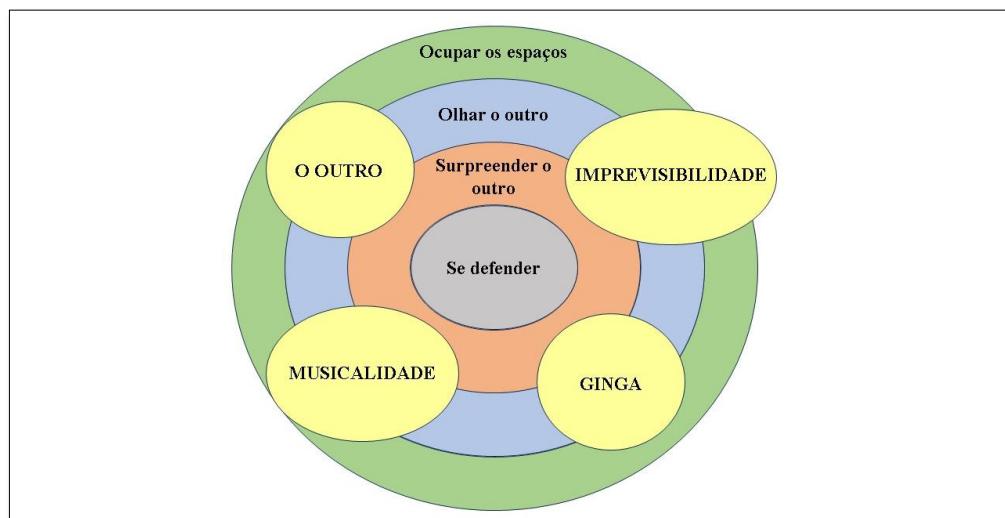
- 1- **O outro:** dentro da capoeira, o outro ocupa um papel de destaque. Apesar de o jogo ser caracterizado por duas pessoas se enfrentando, o objetivo não é vencer ou machucar o outro. Deve haver uma preocupação em respeitar o outro e não acertar o movimento sem necessidade. Existe a compreensão de 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. Um 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, a ginga não diz respeito ao padrão de “pé atrás” e “pé à frente”, tão conhecido na prática, mas sim às questões que envolvem a movimentação livre e individual de cada jogador, na busca por fazer sempre o diferente, surpreender e dificultar as ações do outro por meio dos movimentos. Não é possível jogar capoeira sem se movimentar, assim como um jogo em que 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 causaria uma sensação de vazio, que provavelmente seria preenchido por uma imaginação interior do som da bateria e dos cantos da roda.

Elementos táticos fundamentais para a construção do jogo:

- 1- **Se defender:** defender as partes mais vulneráveis do corpo e buscar não ser surpreendido pelo outro – que consiste em compreender a importância de resguardar, 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- **Surpreender o outro:** 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, utilizando os movimentos da capoeira e a malícia para disfarçar as suas ações.
- 3- **Olhar o outro:** 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 suas 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.

Figura 1 - Esquema dos principais elementos constituintes da lógica interna e da construção do jogo de capoeira.



Fonte: Elaborado pelos autores.

A estrutura da proposta tecnicista 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).

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

Figura 2 - Exemplo de plano de aula da metodologia de ensino por meio de jogos.

CURSO DE INICIAÇÃO EM CAPOEIRA	
PLANO DE AULA – METODOLOGIA DE ENSINO POR MEIO DE JOGOS	
Aula: 22	Data: 17/10/2019
Tema: Movimentos de ataque e defesa.	
Objetivo: Utilizar os movimentos de ataque e defesa da melhor forma possível.	
Atividades:	
1- Roda inicial	Conversa e introdução à aula do dia.
2- Vivência 1	Minijogo: em duplas, em uma área demarcada, os participantes deverão jogar capoeira respeitando os fundamentos apresentados anteriormente e buscando surpreender o outro. Para isso, poderão utilizar todos os movimentos que conhecem. Os participantes devem contar quantas vezes foram surpreendidos. Durante o jogo, o professor dará o comando para que troquem as duplas.
3- Momento de conscientização	Qual o objetivo do jogo? Como foi a realização desse objetivo? Quais as formas de surpreender o outro? Quais movimentos foram utilizados? Qual a importância dos movimentos de ataque no jogo? Como se defender durante o jogo?
4- Vivência 2	Minijogo: em duplas, em uma área demarcada, os participantes deverão prender um pregador no rosto (aba do chapéu), um no abdômen e outro nos calcânhares. Poderão jogar com o outro utilizando todos os movimentos que já conhecem, desde que estejam dentro dos fundamentos da capoeira. O objetivo é conseguir tirar todos os pregadores do adversário e ao mesmo tempo defender os pontos nos quais os seus pregadores estão presos. O pregador do calcâñhar só pode ser retirado caso o pé esteja em contato com o chão (simulando a rasteira).
5- Momento de conscientização	Qual o objetivo do jogo? Como foi a realização desse objetivo? Os locais nos quais os pregadores estavam presos possuem alguma relevância no jogo de capoeira? Porque devemos estar atentos à esses pontos? Quais movimentos podemos utilizar para atingir esses pontos? Como fazer para defender esses pontos durante o jogo?
6- Vivência 3	Jogo inicial novamente (vivência 1).
7- Roda final	Comentários sobre as diferenças entre a realização da vivência 1 e a realização da vivência 3, após as atividades e discussões da aula.

Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 3 - Exemplo de plano de aula da metodologia tecnicista.

CURSO DE INICIAÇÃO EM CAPOEIRA	
PLANO DE AULA – METODOLOGIA TECNICISTA	
Aula: 22	Data: 17/10/2019
Tema: Movimentos de ataque e defesa.	
Objetivo: Utilizar os movimentos de ataque e defesa da melhor forma possível.	
Atividades:	
1- Roda inicial	Conversa e introdução à aula do dia.
2- Vivência 1	Aquecimento: de frente para o espelho, realizar a ginga e alguns movimentos já conhecidos pelos alunos, como: negativa e rolê, queda de três e rolê, meia lua de frente e rabo de arraia.
3- Vivência 2	Movimentos de deslocamento: em fila, dois alunos por vez, deverão realizar a negativa e o rabo de arraia em progressão. Em seguida, deverão realizar a meia lua de frente, o rabo de arraia e a negativa com rolê em progressão.
4- Vivência 3	Sequência 1: Aluno 1- Meia lua de frente, chute, queda de três, rasteira, chapa, aú e rolê. Aluno 2- negativa, rolê, rabo de arraia, pulo, rolê, tesoura e cabeçada. Sequência 2: Aluno 1: Meia lua de frente, rabo de arraia, aú e rabo de arraia, queda de três e chapa. Aluno 2: negativa, rolê, tesoura, cabeçada, negativa, virada de jogo, rabo de arraia e rolê.
5- Roda final	Conversa sobre a aula, dúvidas e comentários dos participantes.

Fonte: Elaborado pelos autores.

2.2 2^a etapa – implementação

A implementação das propostas ocorreu no formato de curso de extensão, composto por duas turmas (T1 e T2), uma com 12 e outra com 11 alunos, respectivamente, sendo duas aulas de uma hora por semana para cada. Por fim, 12 iniciantes conseguiram concluir o curso, destes, 5 pertenciam à T1 e 7 à T2.

As aulas da T1 foram organizadas a partir da metodologia tecnicista de ensino da capoeira, já para a T2 as aulas foram estruturadas a partir da proposta de ensino por meio de jogos.

2.3 3^a etapa – avaliação

A terceira etapa do estudo foi destinada à avaliação da aprendizagem dos alunos e, consequentemente, das possibilidades proporcionadas por cada metodologia utilizada. Ocorreu após o encerramento do curso, por meio de 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*.

Os vídeos dos dois primeiros momentos foram utilizados durante as aulas como ferramenta pedagógica para a reflexão coletiva e individual sobre a prática de cada aluno na roda. Os vídeos do último momento de filmagem do curso de extensão foram assistidos e analisados por dois mestres de capoeira angola. A apresentação dos vídeos ocorreu por meio de encontro presencial previamente agendado com cada mestre, em dias e locais distintos. Cada encontro teve duração de aproximadamente uma hora e vinte minutos. 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).

Os mestres foram previamente informados de que a pesquisa envolvia duas turmas distintas, com o mesmo tempo de curso 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. Ao final de todo vídeo foi dado um intervalo para que os mestres pudessem comentar sobre as impressões do jogo. Os jogos dos 12 alunos concluintes do curso foram registrados 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, com filmagem dos jogos dos alunos, que posteriormente foram analisados por três técnicos da modalidade. 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.

2.4 Análise dos dados

A análise foi feita com base no método de categorias de codificação (Bogdan; Biklen, 1994), uma forma de classificar os dados que foram recolhidos organizando-os por palavras ou frases, de acordo com as seguintes 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.

Deste modo, as falas dos mestres sobre os vídeos assistidos foram organizadas em planilhas e passaram por sete fases, nas quais foram feitas lapidações do conteúdo até se obter a relação final dos códigos.

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.

Dessa relação de códigos emergiram duas categorias relacionadas à análise dos jogos pelos mestres: características do jogo e limitações, cujos dados serão apresentados e analisados a seguir.

3 Resultados e discussão

3.1 Características do jogo

De acordo com os mestres, os jogos dos alunos da T1 (ensino tecnicista) foram caracterizados como 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, 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 [...] (M2).

Percebe-se que, apesar do pouco tempo de experiência, os alunos conseguiram jogar capoeira. O ensino por meio das metodologias tecnicistas 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 [...] (M2).

É fato que 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. 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, 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, a presença desses elementos não foi tão evidente, mesmo assim, a avaliação foi positiva, levando em consideração o curto tempo de experiência dos participantes.

O ato espontâneo também foi comentado durante a análise dos vídeos. Para um dos mestres foi apontado, inclusive, como algo determinante e indispensável para a capoeira. Esse ato espontâneo pode ser compreendido como a imprevisibilidade existente no jogo de capoeira, ou seja, a incapacidade de antever 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).

Esse elemento foi descrito 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 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, o 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, 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).

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 se 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 tecnicistas 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 que é 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 mais crítica se for analisada pelo lado da outra participante, que no caso foi “surpreendida” com a cabeçada. Isso porque, do mesmo jeito que a metodologia tecnicista 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 convergiram com o que é o esperado de participantes de um curso, de curta duração, de iniciação à capoeira. 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 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 no discurso 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 o momento possibilitou 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).

[...] 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, mais próximos do chão, o que é bem representativo na capoeira (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 estratégias para cumprirem os objetivos dos jogos. 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 dos movimentos.

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.

[...] 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 para 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.

A visão de jogo foi um aspecto muito mencionado nos vídeos da T2, que pode ser associada 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.

3.2 Limitações

É importante pontuar que dificuldades 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. 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.

[...] Desde os jogos que eu venho acompanhando, elas sempre saem do pé do berimbau do mesmo jeito. É uma coisa que não pode acontecer. Acontece porque talvez 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. Já deixou de ser surpresa, de ser o espontâneo, de ser o criativo [...] (M2).

O M2 atentou para a forma como 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 o cara vai te pegar, porque ele está de olho em como você joga e vê que você faz muita repetição do mesmo movimento. Fica muito vulnerável, porque aquilo não é mais surpresa para o outro [...] (M2).

O uso das metodologias tecnicistas 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 reforçar as limitações que a mesma possui. O mais adequado é proporcionar variedade ao aluno (Heine; Carbinatto; Nunomura, 2009; Faria; Galatti, 2007).

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 [...] (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 da outra pessoa até o momento oportuno para a aplicação do golpe surpresa.

A metodologia tecnicista 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. 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 é muito comum.

Com relação às dificuldades apresentadas pelos alunos da T2, 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 o mestre, em um dos jogos os alunos conseguiram realizar o movimento, mas se descuidaram na questão de continuar olhando um para o outro. Mesmo que por instantes, ambos ofereceram ao adversário a chance de serem surpreendidos. 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 o 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 [...] (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 outro trecho 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 [...] (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 a defesa durante as aulas de capoeira, mas sem esquecer que existem inúmeras maneiras de se defender, que variam de acordo com a característica do jogo, sendo a melhor delas aquela que é capaz de neutralizar o golpe do outro.

4 Considerações finais

Os resultados apresentados nesta pesquisa 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, tão presentes na capoeira dos mestres antigos. 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).

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 tecnicista 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 apresentar 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, sempre levando em consideração qual capoeira será ensinada, para não esquecer o contexto histórico do surgimento da prática e sua origem de matriz africana.

Referências

- ALVES, F. S. O encontro com a capoeira no tempo da vadiação. **Movimento**, v. 19, n. 2, p. 277-300, 2013.
- ARAÚJO, P. A.; FRANCHI, S.; LAVEGA, P. Praxiologia motriz. **Conexões**, v. 18, p. 1-14, 2020.
- 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 Prática**, p. 1-9, 2009.
- 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.
- 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. 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, 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.
- FRANCO, M. A. S. Pedagogía da pesquisa ação. **Educação e Pesquisa**, v. 31, n. 3, p. 483-502, 2005.
- 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.
- MOSSTON, M.; ASHWORTH, S. **Teaching Physical Education**. 2008. 180 p. Disponível em: https://spectrumofteachingstyles.org/assets/files/book/Teaching_Physical_Edu_1st_Online.pdf. Acesso em: 8 set. 2019.
- 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.
- 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.

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 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.

Enviado em: 10/10/2023
Corrigido em: 02/12/2024
Aprovado em: 04/12/2024