



Desenvolvimento de produto educativo como suporte pedagógico para o ensino-aprendizagem da capoeira na educação infantil

Tamyres Ferreira Santos¹, Maria Eduarda Ramos Cavalcanti Rosa²
tamyresfersantos@gmail.com e dudah.cavalcanti@gmail.com

Resumo: A capoeira é uma importante herança da cultura afro-brasileira que traz benefícios para o corpo e a mente, com potencial para o desenvolvimento motor e social das crianças. Esses aspectos são relevantes na educação infantil, o que torna a prática interessante para a grade curricular das escolas de modo geral. No entanto, percebe-se a escassez de recursos pedagógicos adequados para o ensino dessa modalidade, oportunizando o projeto em questão.

Palavras-chaves: Capoeira, Ensino, Design, Desenvolvimento infantil.

1. Introdução

Em 2003 foi promulgada a Lei 10.639 [1], que torna obrigatório o ensino sobre a História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena nas escolas, públicas e particulares. O objetivo é desenvolver nos alunos, desde a infância, o entendimento sobre a cultura negra brasileira e a sua contribuição nas diversas áreas da sociedade.

Os movimentos sociais consolidam a aplicação da lei, que na cidade de Campina Grande-PB, é fortalecida a partir do projeto *Capoeira nas Escolas*, que teve início em 2007 e é resultado da colaboração entre a Secretaria de Educação de Campina Grande (SEDUC) e a União dos Capoeiras do Planalto da Borborema (UCPB), tendo, desde 2010, apoio do Instituto Alpargatas. O projeto alcançou 100% das escolas municipais e creches, oferecendo além das aulas de capoeira, a partilha de informações através de seminários, debates e aulas.

De acordo com o secretário municipal de Educação, Raymundo Asfora Neto, a capoeira pode ser efetiva na luta contra a evasão escolar. Junto a isso, pode colaborar na diminuição da violência no ambiente educacional, como afirma o professor Rosemberg Alves Pequeno, presidente da UCPB, sobre um problema crescente no Brasil atual.

Indo além, outros benefícios podem ser considerados, especialmente no que diz respeito aos marcos do desenvolvimento infantil, pelo fato da capoeira oferecer não apenas o exercício físico da dança e da luta, mas também pela interação entre os jovens com a brincadeira e o lúdico, que proporcionam o desenvolvimento corporal, espacial, psicomotor e social dos alunos.

Apesar de ser uma iniciativa plausível, ainda enfrenta desafios quanto às questões pedagógicas, visto que há escassez de materiais didáticos para o ensino da capoeira. Nesse tocante, o objetivo primordial do projeto debruça-se na elaboração de um produto educativo, que permita a mediação dessa modalidade de forma lúdica, respeitando a capacidade cognitiva de crianças entre 3 e 7 anos, tendo em vista que é nessa faixa etária em que se constroem valores sociais e culturais de maneira acelerada. Além disso, pretende-se utilizar essa arte, que possui aspectos de luta, dança, ritmo e folclore, para a conscientização racial.

2. Metodologia

Utilizou-se a metodologia *Design Thinking* [1] visto que é um método cíclico que permite regressar às etapas que não foram bem resolvidas, quando necessário. Sua abordagem é construída a partir da experiência do usuário e as suas etapas metodológicas são: inspiração; ideação e implementação. A inspiração envolve a problemática que contorna o projeto, considerando o público-alvo atingido, assumindo uma postura empática e observacional, interligando temáticas [2].

No projeto em questão foi realizada uma revisão bibliográfica detalhada sobre a capoeira, a infância e os marcos infantis do desenvolvimento, bem como um estudo de produtos similares, a fim de perceber as oportunidades de mercado, permitindo conhecer com amplitude as possibilidades de aplicação.

Após essa etapa, foram realizadas entrevistas, presenciais e online, com 3 professores de capoeira que lecionam em escolas de Campina Grande-PB, compreendendo as suas demandas e sugestões. Posteriormente, ainda na pesquisa de campo, foram realizadas oficinas de capoeira na Escola Municipal Deputado Petrônio Figueiredo, na comunidade do Pedregal, do mesmo município, para a aproximação do projeto com o público-alvo e a averiguação das necessidades considerando a realidade local, a partir de observação, conversas, registros fotográficos e anotações sobre os rituais e métodos utilizados pelos educadores.

Na etapa de ideação foram selecionadas as melhores ideias, evoluindo-as e tornando-as tangíveis. Na fase de

¹Estudantes de Graduação, UFCG, Campus Campina Grande, PB. Brasil.

²Orientadora, Professora Adjunta, UFCG, Campus Campina Grande, PB. Brasil.

implementação foram avaliados os protótipos pelos educadores entrevistados, para posterior detalhamento do produto escolhido.

3. Resultados e Discussões

Comumente defende-se a aproximação da capoeira à escola por meio dos argumentos de caráter identitário e ao entendimento dessa arte como manifestação cultural de origem afro-brasileira, que foi reconhecida como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade pelas Organizações das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (UNESCO), em 2014.

No ensino da capoeira deve-se respeitar a maturidade da criança, fazendo com que o aprendizado aconteça de maneira prazerosa. O lúdico entra nesse contexto, elevando o potencial de aprendizagem dos indivíduos e desenvolvendo as suas habilidades socioafetivas e cognitivas. Essa qualidade está alicerçada no fato do jogo e/ou brincadeira resultar na aproximação dos impulsos do homem (o sensível, o sensório e o racional).

A recreação e o lúdico apresentam-se como forma de incentivar o aprendizado de crianças e adultos, criando um ambiente de beleza, humor e confiança para as tentativas de acerto. Isso se dá pelo fato do aprendizado humano pressupor uma natureza social específica, que integra processos internos capazes de operar somente na interação da criança dentro de um ambiente, quando estão com seus pares, sendo, por isso, a escola um meio relevante no ensino-aprendizagem [4].

Nesse tocante, é de grande relevância a presença de brinquedos, recursos pedagógicos e estratégias didáticas para a criação da situação imaginária, sendo as experiências norteadoras e importantes [5]. Todo o acervo de brincadeiras constituirá as memórias, inclusive corporais, utilizadas em interações e socialização ao longo da vida.

Ao brincar a criança movimenta-se em busca de parceria, exploração, comunicação e expressão, através de múltiplas linguagens. Pesquisadores destacam que a atividade lúdica é essencial para a criança pois estimula a inteligência, a imaginação, a criatividade, ajuda o exercício de concentração e atenção, favorecendo a formação da motricidade infantil [6], como mostra a Figura 1.



Figura 1 – Observação da aula de capoeira com bebês.
Fonte: Autoras, 2023.

Na esfera escolar, é imprescindível que educadores e gestores sejam conhecedores da maneira pela qual os alunos aprendem [7]. Ao proporcionar ambiente e ferramentas para mediar o conhecimento, o lúdico torna-se campo fértil para que essa aprendizagem significativa ocorra. Diante de tal premissa, desenhou-se a primeira etapa metodológica do projeto, onde foram realizadas as entrevistas com os três professores de capoeira: Gilvan, Milton e Fabrícia, que lecionam em escolas públicas e privadas da cidade de Campina Grande-PB, bem como visitas técnicas para realização de oficinas de capoeira na Escola Municipal Deputado Petrônio Figueiredo (Figura 2), localizada na comunidade do Pedregal, no mesmo município, a fim de compreender as suas necessidades.



Figura 2 – Oficinas de capoeira na escola Escola Municipal Deputado Petrônio Figueiredo, em Campina Grande- PB.

Fonte: Autoras, 2023.

Durante as primeiras visitas houve a confirmação de que os professores em questão possuem dificuldades com a disponibilidade de recursos pedagógicos sobre o ensino-aprendizagem da capoeira. Todos relataram a necessidade de criação de seus próprios materiais, o que demanda bastante tempo e dedicação extra sala de aula. Alguns confeccionam fantoches e bonecos ou compram materiais para outros tipos de atividades, que são adaptadas por eles, para o ensino dos movimentos da capoeira, o que exige bastante criatividade da parte dos educadores.

Também relataram que existem poucos livros sobre personagens associados à cultura negra, sendo muitos deles inadequados para o uso em sala de aula pelos seus conteúdos racistas, confirmando a revisão bibliográfica.

Segundo as pesquisas de produtos similares e a revisão da literatura, os livros didáticos, paradidáticos e produtos midiáticos são fontes de disseminação de informação e valores para jovens e crianças, entretanto, grande parte desses conteúdos valem-se do racismo estrutural e subjacentes que são expostos desde o século XX, como no exemplo da Figura 3. Isso compromete a autoestima e pertencimento das crianças afro-brasileiras e distorce a história e cultura de matriz africana, distanciando as crianças da sua ancestralidade brasileira [8].



Figura 3– Negros sendo representados como carga humana em histórias em quadrinhos
 Fonte: Turma da Mônica, 2002.

Além disso, estudos confirmam que a figura do homem negro é representada em livros didáticos com imagens que podem ser interpretadas de maneira negativa e estereotipada, onde 90% das obras reforçam a condição de inferioridade da população afrodescendente. Estes, por sua vez, podem gerar nas crianças brancas um sentimento de superioridade [8]. Esse fator pode provocar danos, pois é condição importante para a saúde psicológica ter-se um senso positivo de si mesmo como membro de um grupo do qual se participa, sem nenhuma ideia de superioridade ou inferioridade [9].

Apesar de uma grande oportunidade para a criação de um produto com viés literário, como um livro infantil ilustrado, justamente pela escassez de recursos didáticos adequados sobre o assunto, a ideia foi descartada durante as entrevistas com os professores entrevistados. A partir das pesquisas e observações *in loco* (Figura 4), percebeu-se a forte presença de uma gamificação dentro da capoeira, o que trouxe a ideia da criação de um jogo. Nesse sentido, elementos tradicionais e culturais presentes na capoeira, tais como: músicas, ladainhas, instrumentos musicais, formas específicas de se movimentar e de se comunicar, dentro e fora da roda de capoeira, podem ser melhor explorados [10].



Figura 4 – Primeiras ideias a partir das observações.
 Fonte: Autoras, 2023.

A capoeira desenvolve no aluno habilidades que vão para além das capacidades físicas, trabalhando questões de consciência corporal e motoras, facilitando o crescimento cognitivo e afetivo do indivíduo. Portanto, fez-se pertinente explorar os aspectos capazes de abordar a psicomotricidade, lateralidade, espacialidade, domínio do tempo, aquisição dos movimentos e da musicalidade

[11] que está ligada diretamente aos sentimentos, que ajudam no desenvolvimento da oralidade e alfabetização [12]. Para tanto foi desenvolvido um jogo coletivo, mediado pelo professor, onde o aluno deve identificar, nomear instrumentos musicais e executar golpes e movimentos da capoeira, de modo a adquirir pontos e seguir para o desafio final, o jogo de capoeira com os conhecimentos aprendidos.

O jogo consiste em um tapete circular desmontável, inspirado no círculo cromático, formado por 16 partes de E.VA que se encaixam como um quebra-cabeças, o que permite que seja facilmente armazenado e transportado (Figura 5).



Figura 5 – Jogo Ierê desmontado.
 Fonte: Autoras, 2023.

O tapete contém 8 matizes (roxo, rosa, vermelho, laranja, amarelo, azul, verde e verde-água) e mais 8 peças com tons dessaturados das mesmas cores. Cada unidade possui a ilustração de um personagem que faz alusão a um movimento de capoeira (Quadro I e Figura 6) ou a um instrumento ou ritmo musical (Quadro II e Figura 7).

Quadro I – Movimentos e personagens ilustrados.

Movimento	Personagem
Queda de quatro	Caranguejo
Parada de cabeça	Ema
Aú	Cachorro
Rabo de Arraia	Arraia
Bananeira	Macaco
Cocorinha	Galinha-d'angola
Meia-lua	Dandara dos Palmares*
Ginga	Zumbi dos Palmares*

Fonte: Autoras, 2023.



Figura 6 – Personagens idealizados.
 Fonte: Autoras, 2023.

Quadro II – Instrumentos e ritmos musicais ilustrados.

Instrumento/ Ritmo	Personagem
Agogó	
Atabaque	
Berimbau	
Pandeiro	
Reco-reco	
Caxixi	
Coco de roda	Dandara dos Palmares*
Maculelê	Zumbi dos Palmares*

Fonte: Autoras, 2023.



Figura 7 – Instrumentos e ritmos musicais idealizados.

Fonte: Autoras, 2023.

O professor mediador pedirá para que duas crianças girem a roleta que possui a mesma configuração do tapete, o que facilita a percepção e memorização do jogo pelas crianças, através da linguagem visual (cores, formas e personagens), como pode ser visualizado na Figura 8. Ele solicita para que elas identifiquem, nomeiem os respectivos personagens e realizem o movimento ilustrado pelos mesmos. Depois de acertarem, direcionam-se para a próxima casa, e se responderem corretamente o nome do instrumento ou do ritmo, seguem para o centro da roda, onde poderão jogar capoeira com o colega, utilizando os movimentos do personagem selecionado. Enquanto isso, o professor irá tocar os instrumentos sorteados pelos alunos, ensinando algo sobre eles.



Figura 8 – Jogo Ierê montado.

Fonte: Autoras, 2023.

Procurou-se utilizar formas orgânicas e circulares, por remeterem a roda de capoeira e de modo a não

oferecer desconforto físico e visual às crianças. Além disso, idealizou-se os personagens com composição simplificada (Figura 8), utilizando-se de linhas limpas e cores sólidas para geração de imagens claras, tendo em vista a facilidade de entendimento, interpretação e memorização do jogo. Os desenhos foram feitos a partir de referências reais, levando em consideração formas, cores e silhuetas que se provaram interessantes que, junto à estilização *cartunesca*, criaram um efeito lúdico para a estética do jogo.

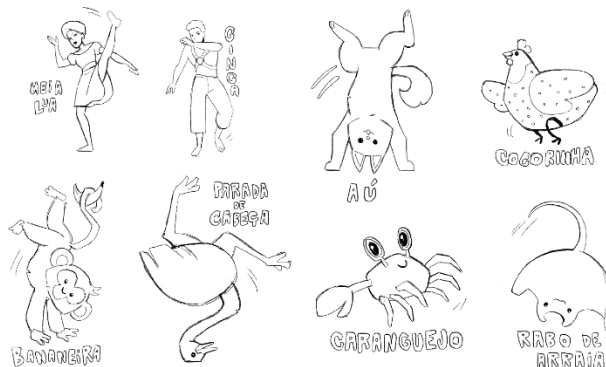


Figura 8 – Rascunhos dos personagens.

Fonte: Autoras, 2023.

A escolha dos matizes deu-se a partir da facilidade de legibilidade das crianças, primando pelo uso das cores primárias e secundárias do círculo cromático (Figura 9), além das variações de tonalidades das mesmas.

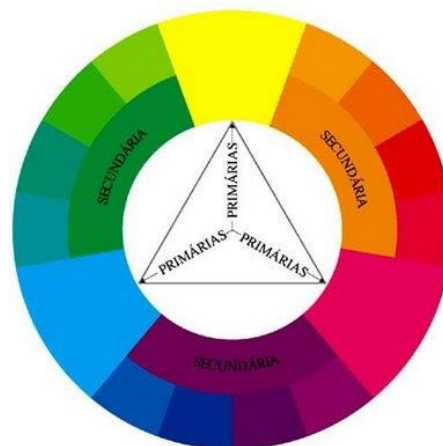


Figura 9 – Círculo cromático.

Fonte: Cola do Designer, 2013.

Para nomear o produto, foi levado em consideração palavras relacionadas ao conceito do jogo, à roda, à Capoeira, e aos povos negros e indígenas. Diversos nomes foram considerados, dentre eles Iê, um cumprimento dentro da Capoeira, e variações como Iê Capoeira, Iê Ludo, Iê dos Bichos, Roda Iê, dentre outros. Contudo, o nome escolhido foi Ierê, uma palavra que significa “*movimento em círculo causado pelo cruzamento de ondas*”, que pode ser relacionado tanto ao formato do círculo, característica principal do jogo, como ao fato da Capoeira ser marcada pelo movimento e praticada em rodas.

Com isso, foi desenvolvido um logo cuja premissa, em suma, é bastante semelhante à dos personagens e instrumentos. As letras irregulares trazem descontração, em um aspecto rústico, fazendo referência também à caligrafia da criança que está aprendendo a escrever, como pode ser observado na Figura 10. As cores amarelo e preto foram escolhidas por sua saturação e contraste, e o *design* inspirado na observação de produtos semelhantes.



Figura 10 – Logo.
Fonte: Autoras, 2023.

Por fim é importante mencionar a presença de Dandara e Zumbi dos Palmares, que são peças coringas do jogo, e tornam a brincadeira mais desafiadora e interessante, especialmente pertinentes para manter o interesse das crianças mais velhas. Esses nomes foram escolhidos por serem importantes na história da capoeira. As personalidades homenageadas dão a oportunidade de esclarecimento e discussão da história pelo professor mediador. Eles também estão presentes no grupo dos instrumentos, representados, porém, como estilos musicais relacionados à Capoeira: o coco de roda e o maculelê.

Zumbi dos Palmares foi o último líder do Quilombo dos Palmares, o maior do período colonial brasileiro, localizado no estado de Alagoas. Foi um guerreiro que se utilizava da capoeira como defesa contra tropas que pretendiam invadir o quilombo. Ele foi casado com Dandara, com quem teve três filhos. Pouco se sabe sobre a vida dela, mas pode-se afirmar que era uma guerreira, assim como Zumbi, e é interessante mencioná-la dentro do jogo para que haja, também, uma representação feminina na prática da Capoeira, que é marcada por muitos ícones masculinos.

Discutir sobre tais personagens entre crianças é pertinente pois gera conexões com tópicos importantes da história, desde a própria existência dos quilombos, que remetem ao período colonial e aos portugueses, à escravidão e como os negros precisavam se unir para poderem sobreviver. Um entendimento da ancestralidade a partir de fatos concretos que contribuem para o crescimento de crianças atentas aos preconceitos, para que não se repitam.

4. Conclusões

O projeto apresentou-se satisfatório ao objetivo primordial, desenvolvendo um produto educativo, no formato de um jogo, que proporciona às crianças o desenvolvimento cognitivo e motor, de maneira lúdica, contemplando ainda aspectos como memória,

historicidade, musicalidade, ritmo, cultura, imaginação, dentre outros.

Além disso, evidenciou e contemplou diversos objetivos de desenvolvimento sustentáveis – ODS 2030, como: saúde e bem-estar, educação de qualidade, redução das desigualdades e paz, justiça e Instituições eficazes. Além disso, estabeleceu parcerias entre a UFCG e outras instituições públicas e privadas de ensino, ampliando a relação com a comunidade externa, com vistas ao estabelecimento de políticas públicas eficazes.

Demonstrou, ainda, a importância das oficinas e vivências *in loco*, para melhor implementação do projeto, considerando as necessidades reais dos públicos, confirmando a assertividade da escolha da metodologia proposta. Por fim, a experiência proporcionou a troca de saberes entre profissionais de diversas áreas, contribuindo para o crescimento acadêmico e pessoal dos participantes, ampliando a cultura e o conhecimento.

5. Referências

- [1] BRASIL. Lei Nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003. **Torna obrigatório o ensino sobre História e Cultura Afro-Brasileira nas escolas**. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 2003.
- [2] BROWN, Tim; WYATT, Jocelyn. Design thinking for social innovation. **Development Outreach**, v. 12, n. 1, p. 29-43, 2010.
- [3] SANTOS, M. **Educomunicação: contribuições para o desenvolvimento infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Estadual Paulista (Unesp). Rio Claro –SP, 2017.
- [4] VIANA, Márcia Lazzari; TEIXEIRA, Maria do Rocio Fontoura. Sala de atendimento educacional especializada (AEE): o uso da tecnologia assistiva no processo de inclusão dos alunos nas atividades de ensino-aprendizagem. **Brazilian Journal of Education, Technology and Society= Cadernos de Educação, Tecnologia e Sociedade**. Luziânia, GO: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás. Vol. 12, n. 1 (jan./mar. 2019), p. 72-79, 2019.
- [5] BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- [6] QUEIROZ, Marta Maria Azevedo. **Educação infantil e ludicidade**. Teresina: Edufpi, 2009.
- [7] NILES, Rubia Paula; SOCHA, Kátia. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. **Ágora: Revista de divulgação científica**, v. 19, n. 1, p. 80-94, 2014.
- [8] BREDA. Ideologia racial brasileira: o racismo subjacente nas histórias em. **Educação Pública**, 2015. ISSN 1984-6290.
- [9] FERREIRA, Ricardo Franklin. **Afrodescendente – identidade em construção**. São Paulo: Pallas, 2000.
- [10] RADICCHI, Marcelo Rocha. **Capoeira e escola: significados da participação**. Fontoura Editora, 2022.

[11] OLIVEIRA CACCIATORE, Rodrigo; CARNEIRO, Nelson Hilário; JUNIOR, Jair Rodrigues Garcia. Aprendizagem da Capoeira e Desenvolvimento das Capacidades Físicas de pré-escolares por meio do lúdico. In: **Colloquium Vitae**. ISSN: 1984-6436. 2010. p. 01-08.

[12] FARINA, Sinval. Pedagogia da mandinga*: a capoeira como expressão de liberdade no currículo escolar e no mundo da rua. **Revista Didática Sistemica**, v. 13, n. 2, p. 94-106, 2011.

Agradecimentos

Aos professores colaboradores do projeto, Milton, Gilvan e Fabrícia, à Escola Municipal Deputado Petrônio Figueiredo e a escola particular Bem Crescer, pelo suporte e colaboração no desenvolvimento das atividades.

À UFCG pela concessão de bolsa por meio da Chamada PROPEX 003/2023 PROBEX/UFCG.