



**A ARTE-LUTA CAPOEIRA E AS NOVAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO EM SEU ENSINO**

Luciana Maria Fernandes Silva

**RESUMO**

*Considerando a Capoeira, na atual sociedade, e que esta é norteadada pela ação transformadora das novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), mudando as formas de pensar e agir do homem, uma nova realidade pode ser incorporada ao ensino desta arte-luta. O objetivo deste estudo foi investigar a utilização das novas TICs, por meio da linguagem digital contemporânea, através de uma filmadora e um notebook, unindo imagem, som e movimento, favorecendo a potencialização do ensino da Capoeira, tornando o aprendizado mais atrativo, dinâmico e eficiente. Optou-se pela pesquisa qualitativa com foco em um processo de análise da intervenção, e um questionário com perguntas fechadas e abertas. Os resultados indicam que 93%, dos alunos conseguiram perceber inadequações aos seus gestos motores apontando a união da imagem, do som e do movimento, como fator que os levou a esta análise. Através desta visualização, os dados apontam uma relevante progressão entre técnica, postura, e criatividade, ressignificando o aprendizado. Quanto à utilização da tecnologia na aprendizagem, 96,42% dos entrevistados manifestou-se positivamente ao seu uso, inferindo-se a sua contribuição para diversificar metodologias que pressupõem novas reflexões e diferentes percursos para um aprendizado significativo, proporcionando o desenvolvimento do ser humano.*

**Palavras-chave.** Cultura corporal. Capoeira. Novas Tecnologias de Informação e Comunicação.

**ABSTRACT**

*Considering Capoeira nowadays as a practice that is based in the transforming action of the New Information and Communication Technologies (ICT), changing the ways that the men think and act, a new reality can be incorporated in the teaching process of this fight-art. The aim of this study was to investigate the use of the new ICT through a digital language contemporary, through a video camera and a notebook, adding image, sound and movement, encouraging the enhancement of the teaching of Capoeira, making the learning process more attractive, dynamic and efficient. It was chosen the qualitative research focusing the process of analysis of intervention, and a questionnaire with open and close questions. The results show that 93% of the students realized inadequateness in their motors gestures pointing to the unity of image, sound and movement as a factor that led to this analysis. Through this, the data indicated a significant progression of technique, posture and creativity, re-meaning the learning process. About the use of technology in the learning process, 96,42% of the interviewed expressed positively to the use, implying it contribution to the diversification of methodologies that require new thinking to significant learning, allowing the development of human beings.*



**Key-words:** *Body Culture – Capoeira. Information and Communication Technology.*

## RESUMEN

*Teniendo la Capoeira, hoy en día, como una práctica que se basa en la acción transformadora de la Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), una nueva realidad se pueden incorporar en la enseñanza de este arte-lucha. El objetivo de este estudio fue investigar el uso de las nuevas TICs a través del lenguaje digital contemporánea a través de una cámara de vídeo y un ordenador portátil, combinando imagen, sonido y movimiento. Optamos por centrarnos en la investigación cualitativa con un proceso de revisión de la intervención, y un cuestionario con preguntas cerradas y abiertas. Los resultados muestran que el 93% de los estudiantes se dio cuenta de inadecuación en sus gestos motores apuntando para la unidad de imagen, sonido y el movimiento. A través de esto, los datos muestran una progresión significativa de la técnica, la postura y la creatividad, dándole un nuevo significado al aprendizaje. Como el uso de la tecnología en el aprendizaje, el 96,42% de los encuestados se expresaron positivamente a su uso, lo que implica su contribución a la diversificación de las metodologías que requieren un nuevo pensamiento y las diferentes rutas de aprendizaje significativo, que permita el desarrollo de los seres humanos.*

**Palabras clave:** *Cultura del Cuerpo. Capoeira. Tecnología de Información y Comunicación.*

## Introdução

Considerando a evolução e disseminação da Capoeira na atualidade e que a mesma, assim como a sociedade, vem sendo transformada pelo advento das novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), que interferem nos modos de agir e de pensar do homem, e consequentemente, nos modos de aprender e ensinar inerentes à Educação Física, esta pesquisa se propõe a investigar a possibilidade do seu uso no processo de ensino deste tema da cultura corporal brasileira.

Durante a docência da disciplina “O Ensino da Capoeira” e coordenação do projeto de extensão “UFC Capoeira”, do Instituto de Educação Física e Esportes da Universidade Federal do Ceará – IEFES/UFC –, iniciou-se uma busca no sentido de favorecer o processo didático desta temática, nestes contextos, buscando atender aos objetivos a que cada um se propunha.

O projeto de extensão UFC Capoeira, tem como objetivos viabilizar um espaço de ensino, pesquisa e extensão, através da vivência dos fundamentos históricos, instrumentais e de movimentação deste esporte; fomentar sua disseminação junto à sociedade e à comunidade científica, e contribuir para a formação acadêmica e intervenção profissional, oferecendo aos alunos do curso de Educação Física do IEFES a oportunidade de vivenciar esta intervenção propiciando a melhor inter-relação entre a teoria e a prática de forma indissociada, através do planejamento, preparação e execução de aulas de Capoeira, no que diz respeito à organização do ensino desta arte-luta em espaços formais e não formais de educação.

Quanto à disciplina, em sua ementa apresentavam-se: o estudo histórico e antropológico da capoeira como manifestação cultural, analisando seus aspectos gerais e específicos, tais como: preparação corporal, golpes, cantos, instrumentos, seus toques e o jogo. Abordagem da Capoeira como prática esportiva e educativa. Conhecimento básico de regras e organização de competições.



Desta forma algumas reflexões foram levantadas acerca da utilização de novas TICs, com o objetivo de potencializar o aprendizado da Capoeira e provocar reflexões nos futuros profissionais de Educação Física, no sentido de perceberem diferentes formas de ensiná-la.

Inicialmente, houve uma constatação da deficiência de referenciais teóricos no que diz respeito ao uso de TICs no processo didático desta luta-arte, e ainda, a presença de muitas informações incoerentes, principalmente na internet. Junto a isto, ao questionar de forma empírica, graduandos em Educação Física, do IEFES/UFC e profissionais que estão atuando em escolas públicas e particulares de Fortaleza, sobre a aplicação da Capoeira como conteúdo de suas aulas, verificou-se que muitos não se sentem preparados para ministrá-la e por isso não a utilizam.

Acredita-se ser esta uma das possíveis causas da sua, ainda, restrita presença nas aulas de Educação Física escolar, uma vez ser este o contexto em que menos se percebe a prática da Capoeira, que está inserida “na escola”, em sua maioria, como atividade extracurricular, ou como projeto à parte. Porém é preciso ir além para que ela seja “da escola”, e possa ser utilizada nas aulas, em aproveitamento de suas múltiplas facetas que podem contribuir, significativamente, no processo de desenvolvimento da humanidade em meio à diversidade que se apresenta configurada nos alunos e nas escolas (SILVA; HEINE, 2008).

Isto provoca inquietações sobre como intensificar seu ensino, principalmente nas universidades, nos cursos de Educação Física, gerando como consequência, o uso desta temática nas escolas, disponibilizando todo o seu potencial educativo a fim de contribuir com o desenvolvimento humano em sua totalidade.

## **Objetivo**

O objetivo a que este trabalho se propôs foi investigar a utilização de novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), por meio da linguagem digital contemporânea multimidiática, no processo de ensino e aprendizagem da Capoeira.

## **Metodologia**

A pesquisa, quanto ao objetivo foi exploratória com a utilização de questionário com perguntas abertas e fechadas (GIL, 2002). O desenvolvimento da investigação foi dividido em dois momentos, nos quais se buscou a realização de pesquisa bibliográfica, tanto no que se refere à Capoeira, bem como sobre os estudos acerca das Tecnologias de Informação e Comunicação.

Outro momento realizado se deu por meio da pesquisa-intervenção, no qual se viabilizou a promoção de uma articulação entre a utilização de novas Tecnologias de Informação e Comunicação para o ensino e aprendizagem desta temática, optando-se pela realização de uma pesquisa qualitativa com foco num processo de análise da intervenção.

Na práxis da pesquisa vivenciou-se a utilização da linguagem digital contemporânea, através de uma filmadora e um *notebook*, unindo imagens, som e movimentos, para potencializar o ensino da Capoeira, através da associação destes recursos.

O lócus de intervenção da pesquisa foi o projeto de extensão UFC Capoeira e a disciplina O Ensino da Capoeira, da Universidade Federal do Ceará - UFC, sendo dividida em duas fases de aplicação e coleta de dados, com intervalo de quatro meses entre a primeira e a segunda, sem que os discentes paralisassem a sua prática.



Como sujeitos deste trabalho participaram na primeira fase 32 alunos, com idade média entre 18 e 25 anos, sendo um grupo misto entre homens e mulheres, repetindo a segunda fase somente 28 deles. Todos acadêmicos da Universidade Federal do Ceará, de diferenciados cursos, além de graduandos em Educação Física, sendo que nenhum deles detinha conhecimento sobre a prática da Capoeira.

Inicialmente, os discentes foram filmados realizando movimentos inerentes à Capoeira, de olhos vendados; depois, fizeram os mesmos movimentos, sem a venda nos olhos, porém com um referencial estático (cones) e, em seguida, jogando Capoeira em duplas. Logo após, foi possibilitado que assistissem aos vídeos com o objetivo de se auto-analisarem e que se avaliassem coletivamente em um processo dialógico entre alunos/alunos e alunos/professor, observando suas performances em busca de aprimorar os fundamentos até ali vivenciados, assim como a investigação das possíveis causas das inadequações ao gesto motor.

Em seguida foi aplicado um questionário que buscou levantar as seguintes informações: se os participantes, a partir da visualização dos vídeos produzidos, conseguiram perceber alguma inadequação em relação ao gesto motor dos fundamentos realizados; se sim, o que os levou a perceber melhor esta inadequação: a imagem, o som e o movimento ou a união dos três; em que foi possível melhorar entre técnica, criatividade e postura podendo marcar mais de uma das opções; qual foi o nível de interação entre colegas e professor durante as discussões das imagens; e que nota dariam ao aprendizado com a ajuda da tecnologia, sendo os resultados analisados estatisticamente.

Na segunda fase, a proposta inicial foi reaplicada por inteiro, incluindo também a análise das imagens deste segundo momento. Em continuidade à pesquisa, foi solicitado aos alunos que comparassem os primeiros vídeos e os atuais, ou seja, eles puderam se auto-avaliar, após três meses de prática da Capoeira, a partir de uma auto-análise e análise coletiva comparativas.

Ressalta-se que as imagens foram disponibilizadas aos alunos, em *CD's*, e/ou *pen-drives*, para que pudessem visualizá-las outras vezes e continuarem sua auto-observação, tendo sido devidamente esclarecido e confirmado a que uso estas imagens se destinavam, ficando expressamente proibido outro tipo de utilização das mesmas.

## **Resultados e Discussão**

A utilização de novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), neste caso de uma filmadora e um *notebook*, no ensino da Capoeira, traz uma importante contribuição para uma ressignificação do aprendizado do conteúdo desta arte-luta. Com uma proposta da dinâmica “vídeo-espelho”, de Moran, Masetto e Behrens (2000), os discentes tiveram a oportunidade de se verem sob vários ângulos, na tela, realizando os movimentos inerentes à Capoeira, podendo se auto-analisar e discutir com o professor e os colegas sobre seu desempenho.

Desta forma, fez-se uma breve revisão histórica da Capoeira, no sentido de compreender seus caminhos de prática proibida até chegar à atualidade como conteúdo da cultura corporal, tema conceitual da Educação Física. Em seguida, pesquisou-se sobre as TICs e sua aplicabilidade pedagógica, além da descrição da investigação realizada, dos dados coletados e seus resultados inferidos a partir das duas entrevistas, com um mesmo grupo de alunos, da Universidade Federal do Ceará.

## **A Capoeira na Cultura Corporal**



A Capoeira, em sua trajetória histórica, inicia-se como uma luta de resistência contra a escravidão, contexto em que se encontravam diversas etnias africanas que eram trazidas para o Brasil, nascendo da necessidade e da ânsia, deste povo, por liberdade.

Desta forma, sua prática chega a ser proibida, sendo incluída no Código Penal Brasileiro de 1890, como contravenção. Isto a deixa com marcas significativas de repressão policial, racismo, diversas prisões e outras formas de controle social (ALMEIDA, 1943; ALMEIDA, 2002; OLIVEIRA, 2009).

Mesmo proibida, a sua prática se mantém, principalmente nas figuras de dois Mestres: Bimba e Pastinha, que passavam seus saberes a seus alunos, conquistando diferentes e novos espaços, até então proibidos, e muitos adeptos (ALMEIDA, 2002; SILVA; HEINE, 2008; CACHORRO, 2009).

Após a década de 1960, a Capoeira tem um perceptível avanço até ser registrada pelo governo como patrimônio imaterial da cultura brasileira, no ano de 2008, por indicação do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, órgão do Ministério da Cultura (IPHAN/MinC), o que possibilita o desenvolvimento de medidas governamentais que pressupõem apoio financeiro a projetos que a tenham como temática (OLIVEIRA; LEAL, 2009).

Deste modo, sua prática propaga-se e a Capoeira se torna também conhecida internacionalmente. Além disso, vem se fazendo presente no contexto educacional, desde o ensino infantil até as universidades brasileiras, tornando-se disciplina da integralização curricular de inúmeros cursos de Educação Física, sendo passível de ser utilizada como conteúdo das aulas de Educação Física escolar (FALCÃO 2004 e 2005; SILVA; GONZALEZ, 2010).

No sentido de compreender este complexo caminho de evolução desta arte-luta até as instituições de ensino superior, é necessário que alguns breves apontamentos sejam assinalados, na perspectiva da Educação Física escolar, esclarecendo sua presença nestes espaços.

Até os anos de 1970, a Educação Física foi influenciada pelas ciências naturais, e em seguida, nos anos 80, verificou-se a influência das ciências humanas nos documentos da época, aportando nas discussões, o conceito de cultura e suas implicações para a epistemologia da área (BRACHT, 1993; BETTI, 2009).

Desta forma, a Educação Física começa a considerar conceitos advindos de outras ciências saindo do “saber fazer” esportivista, passando a ter como um dos conceitos principais a cultura corporal, que considera o ser humano na perspectiva de suas manifestações culturais relacionadas ao corpo e seus movimentos, os quais são historicamente construídos, como o jogo, os esportes, as danças, as lutas e a ginástica (DAOLIO, 2007).

Como integrante da cultura corporal, para alguns autores, a Capoeira é abordada ora sozinha, ora fazendo parte do conteúdo das lutas no que diz respeito à Educação Física escolar, o que pressupõe sua presença como tema das aulas desta disciplina, no âmbito formal de educação. O que se pode interpretar como um avanço desta arte-luta, que vem sendo objeto de investigação de grupos de estudos acadêmicos, proporcionando uma contribuição ainda mais significativa para a área.

Contudo, outras e inovadoras investigações continuam se fazendo necessárias, principalmente no que diz respeito aos procedimentos pedagógicos empregados no processo de ensino e aprendizagem da Capoeira, uma vez o interesse por sua prática crescer diariamente, e perceber-se inúmeras informações equivocadas, principalmente na internet, sobre seus conteúdos.

Além disso, percebe-se que este tema da cultura corporal ainda não se faz presente de forma satisfatória nas escolas, pois se apresenta na maioria delas, como atividade extracurricular, ou como projeto à parte. O que se quer é uma “Capoeira da escola” para que possa ser utilizada em todas as suas



multifaces de luta, de arte, de ritmo, de jogo, de instrumentação, de brincadeira, de expressão corporal, de historicidade (SILVA; HEINE, 2008).

Corroborando ainda com esta premissa, João Batista Freire, ao prefaciar a obra “Capoeira, um instrumento psicomotor para a cidadania” de Silva e Heine (2008), comenta:

(...) não morro sem ver a Capoeira reconhecida como Educação Física, e das boas. (...) Integrar a Capoeira na Educação Física é simplesmente dizer que nossa educação deve ter como ponto de partida aquilo que nos faz mais brasileiros. (...) É a vida que se joga na roda, a vida como ela é, como nós somos. (...) Na Capoeira nos educamos para o bem (...). Que lindo o jogo que se joga cantando (...) que linda a educação que encanta, jogada, dançada, cantada (SILVA; HEINE, 2008, p.16. Prefácio de João Batista Freire).

### **Novas tecnologias de informação e comunicação**

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) definem-se pelo conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam no planejamento, na construção e na utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade, e ainda, envolve processos e produtos provenientes da eletrônica, microeletrônica e das telecomunicações, tendo como meio o espaço virtual e como matéria-prima, a informação. (KENSKI, 2003, 2007).

Em sua linguagem digital, principalmente, as TICs potencializam o aprendizado, alterando a natureza deste processo e a comunicação entre os sujeitos, tornando-o mais atrativo, dinâmico e eficiente. A imagem, o som e o movimento oferecem informações mais realistas possibilitando que o conhecimento aconteça por diferentes vias, provocando um maior aprofundamento do conteúdo a ser estudado (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2000; MERCADO, 2008).

Unindo imagem, som e movimento, pode-se citar como uma destas tecnologias, o vídeo, que parte do concreto, permitindo ao ser humano experiências sensoriais consigo mesmo e com o outro através do “se ver” e ver, “se ouvir” e ouvir, do “falar” e ser falado. Desta forma detém inúmeras possibilidades de ser aplicado no contexto educacional, tendo algumas propostas de utilização, classificadas de acordo com as dinâmicas de análise de vídeo-espelho.

Na técnica do “vídeo-espelho”, a câmera registra o grupo e depois os resultados desta produção são assistidos e discutidos, em conjunto, sendo que cada indivíduo tem a possibilidade de fazer comentários sobre si e sobre outrem, permitindo também ao professor se auto-avaliar considerando sua prática e descobrindo-se (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2000).

Esta forma de comunicação resulta, portanto, na exposição de diversas opiniões, de variadas pessoas que, ao expressarem-se subjetivamente, trazem à tona suas emoções, criando ainda, um importante espaço de interações sociais e afetivas (CASTRO FILHO, 2008).

A integração das novas TICs, na educação e mais especificamente, de vídeos produzidos na própria sala de aula, provocam uma mudança de comportamento e de construção do conhecimento, incorporando uma nova realidade para o ensino da Capoeira, pois as tecnologias oferecem diferentes possibilidades de acesso e compartilhamento das informações ali produzidas e ofertadas, e ainda múltiplas formas de comunicação e interação imediatas (BORBA; MALHEIROS; ZULATTO, 2007; DEMO, 2009).

### **Resultados**



Conforme a categorização das respostas às perguntas, no Quadro 1, abaixo, os resultados da pesquisa na primeira fase, no item 1, indicam que dos 32 participantes, 31 (99%) perceberam inadequações aos seus gestos motores; no item 2, percebe-se uma relevante progressão entre técnica e postura – TP – (50%), além da técnica e criatividade – TC – (30%), e melhorias na postura – P – (20%). Isto indica uma ressignificação do que haviam aprendido, o que se pode observar no item 3, onde é apontado um perceptível nível de satisfação com o nível de aprendizado, com 75% dos participantes marcando a opção “muito satisfeito” e 25% “satisfeito”.

PRIMEIRA FASE		
	Categorias	Respostas dos Acadêmicos (%)
1	Percepção de inadequações ao gesto motor	99 %
2	Em qual categoria foi possível progredir, entre técnica (T), criatividade (C) e postura (P)	50% TP
		30% TC
		20% P
3	Satisfação com o nível de aprendizado/saber adquirido	75% Muito satisfeito
		25% Satisfeito

Quadro 1. Categorização das respostas às perguntas da primeira fase.

Quanto ao item “nível de satisfação da aprendizagem por meio das TICs”, a análise foi feita separadamente, sendo verificados os seguintes resultados: dos 32 participantes, 20 (62,5%) apontaram as notas nove e dez, sendo que 7 (21,87%) marcaram a nota oito, inferindo-se, portanto, que 27 (84,37%) manifestaram-se positivamente – considerando as notas acima de 8 -, no que diz respeito à utilização das TICs, no processo didático da Capoeira. (Gráfico 1).

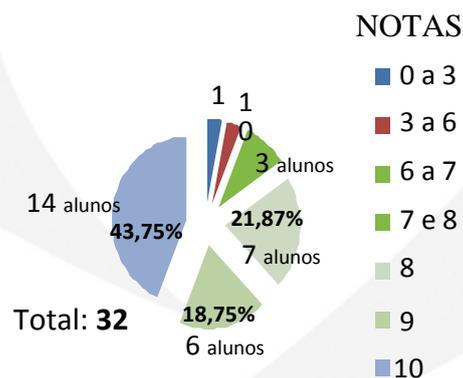


Gráfico 1: Notas de satisfação entrevistados com o aprendizado por meio da tecnologia – primeira fase.



Em sua segunda fase a presente investigação apresentou resultados razoavelmente parecidos com a primeira. No item 1, que diz respeito à percepção de inadequações ao gesto motor, 93% dos alunos respondeu ter percebido o que aperfeiçoar. No item 2, sobre qual categoria foi possível progredir, 37% apontou entre técnica e postura - TP; 55% entre técnica e criatividade - TC; e 8%, postura - P, o que também indicou um aproveitamento da metodologia para potencializar o que estavam aprendendo. Quanto à satisfação com o nível de aprendizado, no item 3, 85% dos participantes marcaram a opção “muito satisfeito” e 15% “satisfeito”, sendo que nenhum dos alunos marcou outra opção, conforme a categorização das respostas às perguntas, no Quadro 2, abaixo.

SEGUNDA FASE		
	Categorias	Respostas dos Acadêmicos (%)
1	Percepção de inadequações ao gesto motor	93 %
2	Em qual categoria foi possível progredir, entre técnica (T), criatividade (C) e postura (P)	37% TP
		55% TC
		8% P
3	Satisfação com o nível de aprendizado/saber adquirido	85% Muito satisfeito
		15% Satisfeito

Quadro 2. Categorização das respostas às perguntas da segunda fase.

Verificou-se, separadamente, também, quanto ao “nível de satisfação da aprendizagem por meio das TICs”, que dos 28 participantes, 22 (78,57%) apontaram as notas nove e dez, sendo que 5 (17,85) marcaram a nota oito, inferindo-se, portanto, que 27 (96,42%), manifestaram-se positivamente no que diz respeito à utilização das TICs, no processo didático da Capoeira, conforme demonstra o Gráfico 2, abaixo.

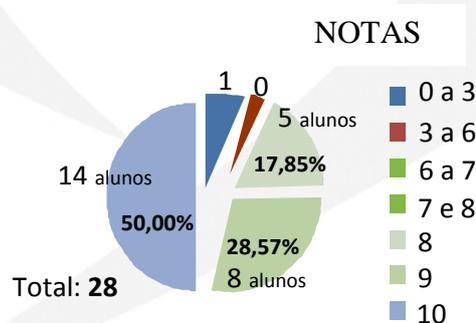


Gráfico 2: Notas de satisfação dos entrevistados com o aprendizado



por meio da tecnologia – **segunda fase.**

A partir dos dados coletados verificou-se na primeira fase de aplicação da pesquisa, um alto índice de percepção de inadequações ao gesto motor (99%), sendo que na segunda fase este índice diminuiu para 93%. Partindo-se do princípio de que os movimentos foram os mesmos e que esta segunda fase foi realizada em um intervalo de quatro meses, demonstrou-se por um lado, um importante nível de aprendizado e por outro que é preciso avançar ainda mais e aprofundar-se no aperfeiçoamento da prática.

Quanto à pergunta se foi possível progredir, entre técnica (T), criatividade (C) e postura (P), os dados comparados entre a primeira e a segunda fase, demonstram que os alunos observaram maior progressão entre técnica e criatividade, ao contrário da primeira fase que foi entre técnica e postura. Percebeu-se, portanto, uma maior intimidade com os movimentos da Capoeira e, ainda, mais conhecimento sobre seus fundamentos, o que possibilitou uma melhora no item criatividade, no momento do jogo, permitindo a interligação entre a técnica, a criatividade e a postura.

A avaliação dos participantes quanto à postura da primeira para a segunda fase diminuiu de 20% para 8% dos sujeitos que observaram uma progressão maior, sugerindo uma melhora neste item.

Ressalta-se que, somando-se as notas entre 0 a 6, no que diz respeito ao “nível de satisfação da aprendizagem por meio das TICs”, na primeira fase, pôde-se inferir que 02 (6,25%) dos participantes da pesquisa não se satisfizeram com esta metodologia, demonstrando que nem todos se beneficiam com a utilização de TICs para o processo didático da Capoeira, o que, no primeiro momento, indicou a necessidade de dar continuidade à pesquisa.

Na segunda fase, somente 01 (3,57%) dos entrevistados apontou a nota 1, sentindo-se insatisfeito com a metodologia. Estes resultados demonstram que, na educação, deve-se estar atento à diversidade existente em meio à humanidade, ou seja, o ser humano aprende de diferentes formas e mesmo lançando mão de ferramentas midiáticas que podem potencializar o ensino, o professor - neste caso, de Capoeira -, deve preocupar-se em diversificar seus métodos de intervenção pedagógica, proporcionando a todos os seus alunos um aprendizado de forma equânime.

### **Considerações Finais**

Levando em consideração a transformação da sociedade atual sob a influência das novas Tecnologias de Informação e Comunicação, esta pesquisa buscou avaliar a possibilidade de utilização de vídeos, através de uma filmadora e de um *notebook*, no processo de ensino e aprendizagem da Capoeira.

As novas TICs têm inúmeras possibilidades de serem aplicadas na educação, no sentido de potencializar o ensino e ressignificar os conteúdos a serem aprendidos, principalmente através da união de imagens, som e movimento. Isto proporciona ao aluno apreender a informação de variadas formas, e por diferentes vias, ou seja, o aluno pode ver a si próprio e se auto-avaliar por múltiplos ângulos e em movimento. Além disso, pode ainda, trocar informações com seus pares e com o professor, dialogicamente, pressuposto importante para o ato de aprender.

Segundo depoimentos orais dos participantes, eles relataram que a partir do que assistiram nos vídeos procuraram corrigir as inadequações percebidas durante os treinos, sem a interferência do professor – importante registrar que na sala em que o projeto de extensão e a disciplina de Capoeira se desenvolvem, não há espelhos. Assim, os alunos se autocorrigiram e demonstraram satisfação ao verem-se novamente, na segunda fase, alegando não ter consciência do quanto que “melhoraram”, sendo que foram percebidas novas inadequações que deram subsídios para um processo de aprendizagem contínua.



No que se refere ao ambiente sócio-afetivo, a maioria dos participantes da pesquisa indicou o nível de satisfação “excelente”, proporcionado durante as discussões e visualização dos vídeos.

É importante registrar que os alunos envolvidos se habituaram ao uso da filmadora e sempre solicitam que novas imagens sejam produzidas para se auto-avaliarem, e ainda, há aqueles que não puderam participar da pesquisa porque iniciaram as aulas depois da primeira fase, assistiram à segunda fase e solicitaram que nova pesquisa fosse feita para que pudessem, também, usufruir da metodologia. Demonstra-se assim, que a linguagem multimidiática, neste contexto, é algo constante e habitual e pode contribuir para o aprendizado, aperfeiçoamento e desenvolvimento do conteúdo ensinado.

Assim sendo, pode-se inferir que a utilização das TICs no processo de ensino e aprendizagem da Capoeira contribui para um aprendizado significativo. E ainda, as novas tecnologias se consubstanciam em importantes mediadoras para o desenvolvimento de vínculos afetivos em um ambiente descontraído e favorável ao aprendizado, proporcionando aos alunos usufruírem dos benefícios da prática multifacetada da Capoeira.

Ressalta-se que esta é uma metodologia simples, de fácil execução e que pode ser utilizada para outros temas da cultura corporal, e/ou para outras disciplinas de diferentes áreas. Isto porque, apesar de sua simplicidade, pode contribuir nos processos de ensino e aprendizagem, potencializando-os, assim como para a evolução e desenvolvimento da área da Educação Física escolar e nos âmbitos não formais, sob os preceitos das ciências da saúde e da educação.

## Referências

ALMEIDA, Bira. **A brazilian art form**. Califórnia: North Atlantic Books, 1943.

ALMEIDA, Raimundo Cesar Alves de. **A saga de mestre Bimba**. Salvador: Ginga Associação de Capoeira, 2002. 201 p.

BETTI, M. **Educação Física escolar: ensino e pesquisa-ação**. Ijuí: Unijuí, 2009.

BORBA, Marcelo; MALHEIROS, Ana Paula dos Santos; ZULATTO, Rúbia Barcelos Amaral. **Educação a Distância online**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

BRACHT, V. Educação Física/ Ciências do esporte: que Ciência é Essa? **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 14, n. 3, p. 111- 118. 1993.

DAOLIO, J. . **Educação Física e o conceito de cultura**. Campinas: Autores Associados, 2007.

CACHORRO, Ricardo. **Unknown Capoeira: secret techniques of the original Brazilian martial art**. Califórnia - EUA: Blue Snake Books, 2009.

CAMPOS, Hélio. **Capoeira na universidade: uma trajetória de resistência**. Salvador: SCT/ EDUFBA, 2001. 184p.

CASTRO FILHO, José Aires *et al.* Linguagens Midiáticas e Comunicação em EaD. **Em Aberto**, Brasília, v. 21, n. 79, p. 47-58, 2008.



DAOLIO, Jocimar. **Da cultura do corpo**. Campinas: Papirus, 1995.

\_\_\_\_\_. **Educação Física e o conceito de cultura**. Campinas: Autores Associados, 2004. (Coleção polêmicas do nosso tempo).

DARIDO, Suraya Cristina; LADEIRA, Maria Fernanda Telo. Educação Física e Linguagem: algumas considerações Iniciais. **Motriz**, v. 9, n. 1, p. 31-39, jan/abr. 2003.

DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição Andrade (Coords). **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005. (Educação Física no Ensino Superior).

DARIDO, Suraya Cristina; OSMAR, Moreira de. **Para ensinar Educação Física: possibilidades de intervenção na escola**. Campinas: Papirus, 2007.

DEMO, Pedro. Aprendizagens e Novas Tecnologias. **Revista Brasileira de Docência, Ensino e Pesquisa em Educação Física**, vol. 1, n.1, p. 53-75, ago. 2009.

FALCÃO, José Luiz Cirqueira. **O Jogo da Capoeira em Jogo e a Construção da Práxis Capoeirana**. 2004. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.

FALCÃO, José Luiz Cirqueira; SILVA, Bruno Emmanuel Santana da; ACORDI, Leandro de Oliveira. **Capoeira e os passos da vida**. In: DAMIANI, Iara Regina; SILVA, Ana Márcia (Orgs). **Práticas Corporais**. Florianópolis: Nauembla Ciência & Arte, 2005. p. 17-45.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Ed. Atlas, 2002. 175p.

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

\_\_\_\_\_. **Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância**. Campinas: Papirus, 2003. 157 p.

\_\_\_\_\_. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Unijuí, 1994. 152 p.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. Integração das mídias nos espaços de aprendizagem. **Em Aberto**, Brasília, v. 21, n. 79, p. 17-44, 2008.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 3. ed. Campinas: Papirus, 2000.

O FIO DA NAVALHA, 2007. Disponível em: < [http://www.youtube.com/watch?v=m1xs-QansJM&feature=mfu\\_in\\_order&list=UL](http://www.youtube.com/watch?v=m1xs-QansJM&feature=mfu_in_order&list=UL)>. Acesso em: 30 jan. 2011.



OLIVEIRA, José P. de, E.; LEAL, Luiz Augusto Pinheiro. **Capoeira, Identidade e Gênero**. Ensaios sobre a história social da Capoeira no Brasil. Salvador: EDUFBA, 2009. 200 p.

SILVA, Gladson de Oliveira; HEINE, Vinícius. **Capoeira: um instrumento psicomotor para a cidadania**. São Paulo: Phorte, 2008.

SILVA, Eusébio Lôbo da. **O Corpo na Capoeira. Introdução ao estudo do corpo na Capoeira**. São Paulo: UNICAMP, v. 1, 2008. 96p.

SILVA, Luciana Maria Fernandes; GONZALEZ, Ricardo Hugo. A Capoeira e a Teoria da Autodeterminação. **Lecturas Educación Física y Deportes**, Buenos Aires, v. 15, n. 150, nov. 2010. Disponível em: < <http://www.efdeportes.com/efd150/a-capoeira-e-a-teoria-da-autodeterminacao.htm>>. Acesso em: 09 nov. 2010.

SOARES, C. L.; TAFFAREL, C. N. Z.; VARJAL, E.; CASTELLANI FILHO, L.; ESCOBAR, M. O.; BRACHT, V. **Metodologia do ensino da educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

VIEIRA, Luiz Renato. **O Jogo da Capoeira: Corpo e Cultura Popular no Brasil**. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

**Luciana Maria Fernandes Silva – UNESP Rio Claro.**

**Endereço:** Av. 24-A, nº 960, Bela Vista, Rio Claro – SP. **CEP:** 13506-700.

**E-mail:** [lucianamariafsilva@yahoo.com.br](mailto:lucianamariafsilva@yahoo.com.br)

**Recurso tecnológico necessário:** *data show e Power point.*