

## LUDICIDADE E CAPOEIRA NA INFÂNCIA

## LUDICITY AND CAPOEIRA FOR CHILDHOOD

## LUDICIDAD Y CAPOEIRA EN LA INFANCIA

\*Suellen Alves Costa

\*\*Flávia Gonçalves da Silva

\*\*\*Leandro Ribeiro Palhares

**Resumo:** Esta pesquisa teve por objetivo propor estratégias ludo pedagógicas para o ensino da Capoeira visando contribuir para o processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil. Entendemos que o processo de desenvolvimento humano se dá a partir das relações sociais que são estabelecidas entre os sujeitos, e também através da atividade que é exercida no meio social. Uma das formas de atividade na infância é o jogo protagonizado para crianças em fase pré-escolar (3 a 6 anos de idade) e com regras, para crianças em fase escolar (7 a 10 anos de idade). Por meio deles, as crianças participam das relações sociais, se apropriam da realidade, interagem e atuam na sociedade, logo, estão se desenvolvendo. Ao longo da infância as crianças apresentam particularidades distintas, que devem ser respeitadas para que se possa alcançar uma aprendizagem mais efetiva e, conseqüentemente, um melhor desenvolvimento. Os jogos e a Capoeira podem ser conteúdos da Educação Física, portanto, pretendeu-se refletir sobre a contribuição que ambos podem oferecer para o desenvolvimento da criança. Foi feita uma observação participante durante aulas de Capoeira infantil e propusemos atividades de acordo com critérios construídos a partir dos conceitos da Psicologia Histórico-Cultural sobre o desenvolvimento e ludicidade, bem como por alguns dos fundamentos da Capoeira. Consideramos que os professores de Educação Física devem buscar tais conhecimentos para refletirem quanto à importância de criarem suas próprias atividades, pautadas pelas características das crianças e, dessa forma, intervir de maneira mais ativa e intencional na promoção do desenvolvimento dos seus alunos.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Capoeira. Desenvolvimento Humano. Aprendizagem.

### Vamos começar a jogar

O presente trabalho tem como objetivo propor estratégias ludo-pedagógicas para o ensino da capoeira visando contribuir para o processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil. Entendemos, conforme Vigotski (2007), que as crianças ao experimentarem o contato com o meio social realizam novas aprendizagens, internalizam conhecimentos, apropriam-se da cultura e atribuem suas impressões e formas de pensar o mundo. Nesse sentido, se torna imprescindível que o educador tenha a percepção do quão importante são as atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança.

Partindo dessa perspectiva, optamos por explanar a ludicidade em combinação com a capoeira – uma manifestação corporal da cultura popular brasileira, que pode possibilitar uma vivência que difere do que é observado no cotidiano das aulas que preconiza os esportes, além

---

\*Licenciada em Educação Física (UFVJM/MG). E-mail: suellencostasevla@gmail.com. ORCID: 0000-0001-5602-4034.

\*\*Doutorado em Educação (PUC-SP). Docente do Departamento de Educação Física (UFVJM/MG). E-mail: flaviagoncalves@yahoo.com.br. ORCID: 0000-0002-9222-2406.

\*\*\*Doutorado em Estudos do Lazer (UFMG/MG). Docente do Departamento de Educação Física (UFVJM/MG). E-mail: leandro\_palhares@yahoo.com.br. ORCID: 0000-0002-1657-9059.

Ánuces: estudos sobre Educação, Presidente Prudente-SP, v. 29, n. 2, p.51-66, Mai./Ago., 2018. ISSN: 2236-0441. DOI: 10.32930/nuances.v29i2.5982.

de permitir romper com as ideias pré-estabelecidas de que a capoeira é uma prática violenta, possibilitando que possa ser vista como propícia para a aprendizagem e interação social.

Tendo por pressuposto que é possível ensinar a capoeira para crianças respeitando as peculiaridades de seu processo de desenvolvimento e aprendizagem, nos perguntamos: como propor atividades lúdicas que propiciem o ensino da capoeira visando contribuir para o desenvolvimento infantil? Como unir a o aspecto lúdico a uma prática corporal que nem sempre apresenta tal dimensão?

### **Quem vai jogar?**

Toda atividade de ensino, seja ela em meios formais ou informais, deve sempre partir de uma concepção de quem é o indivíduo que vai aprender, quais são as peculiaridades no processo de desenvolvimento e aprendizagem que devem ser consideradas nesse processo e como tais conhecimentos podem orientar o planejamento e a execução das atividades pedagógicas. Para alcançar os objetivos propostos nesse trabalho, optou-se pela psicologia histórico-cultural porque a mesma explicita os processos de desenvolvimento e aprendizagem na infância e nos possibilita compreender quais são as características gerais da criança que vai jogar a capoeira, para, depois, elaborar as estratégias para ela jogar.

A psicologia histórico-cultural considera a história da humanidade que é transmitida pela ontogênese e a capacidade do homem (enquanto sujeito) de se apropriar do meio social, modificar a natureza e ao mesmo tempo ser modificado por ela como aspectos fundamentais para o desenvolvimento psicológico; descreve e explica ainda a importância da cultura para promover seu próprio desenvolvimento, permitindo ao homem passar de um ser biológico para um ser histórico (FÁTIMA, 2012). A partir da mediação da atividade e dos signos, o homem ao longo de seu desenvolvimento se apropria da cultura e nela se objetiva, construindo as possibilidades tipicamente humanas como a fala, o pensamento e controle do próprio comportamento, aprendidas de maneira sócio-cultural.

Vigotski (2007) afirma que é fundamental a presença de signos e instrumentos como mediadores para promover o desenvolvimento:

A função do instrumento é servir como um condutor da influência humana sobre o objeto da atividade; ele é orientado externamente; deve necessariamente levar a mudanças nos objetos, constitui um meio pelo qual a atividade humana externa é dirigida para o controle e domínio da natureza. O signo, por outro lado, não modifica em nada o objeto da operação psicológica. Constitui um meio da atividade interna dirigido para o controle do próprio indivíduo; o signo é orientado internamente. (VIGOTSKI, 2007, p.55).

Na infância a presença do instrumento é mais constante, uma vez que os processos das funções psíquicas estão em formação, e sendo assim necessitam de meios físicos para orientar as ações (VIGOTSKI, 2007). Com o desenvolvimento da linguagem (fala oral, gesto, desenho, pintura, escrita, expressão corporal) é possível o indivíduo compreender o mundo simbolizando-o, se apropriando dos significados construídos historicamente e atribuindo sentidos a ele, que passam gradativamente a orientar sua ação no mundo. Tal orientação é possível graças a internalização, que justamente a apropriação do mundo externo para o mundo interno. O conhecimento internalizado é aquele que passa a fazer sentido para o sujeito, logo não é meramente uma reprodução mecânica da realidade externa. O sentido se refere as aspectos afetivos que o indivíduo estabelece com a realidade, o que lhe confere um “colorido” singular. Para Vigotski, cada palavra possui um significado que é comum à sociedade, que foi historicamente construído (de maneira ontogenética), permanece constante e não precisa necessariamente mudar, já o sentido faz parte da singularidade de cada sujeito sendo assim, sempre acarreta mudanças (STOROLI, 2007).

A cada aprendizado o sujeito se desenvolve, mas para que ele aconteça é necessário um nível de desenvolvimento. A relação entre estes dois processos acontece através da Zona de Desenvolvimento Iminente (ZDI)<sup>1</sup> que se refere à diferença entre o desenvolvimento real – atividades que o indivíduo realiza de forma independente, sem a ajuda do outro, e o desenvolvimento potencial – atividades que o indivíduo realiza com a ajuda do outro, que em um segundo momento poderá realizar de forma independente, após internalizar seu conhecimento (VIGOTSKI, 1987).

Na infância uma das atividades que mais possibilitam o processo de desenvolvimento e aprendizagem são as lúdicas, já que exigem/estimulam a imaginação para criar ou reproduzir algo, vivenciam situações de uma realidade que no momento está inacessível a elas, tendo que enfrentar desafios e encontrar soluções que estão acima do seu desenvolvimento real. Por isso, as atividades lúdicas são intensificadoras das ZDI.

### **Como jogar?**

As crianças sentem a necessidade de dominar a realidade circundante, o que implica na ampliação do contato com o mundo e com a cultura. Isso explica as brincadeiras como escolinha, casinha, médico, entre outras, estarem presentes no cotidiano da infância. Com a busca pela ampliação de conhecimentos, aparecem desejos que não podem ser realizados de

---

<sup>1</sup>Prestes (2010) em sua tese sobre a tradução das obras de Vigotski, apontou que o termo próximo (ou proximal) se trata de um erro de tradução. Neste trabalho tratamos como Zona de Desenvolvimento Iminente.

imediatos, surgindo os jogos e os brinquedos, com o intuito de satisfazer os desejos irrealizáveis em dado momento (VIGOTSKI, 2007). Por meio dos jogos elas aprendem como agir e interagir no mundo, adquirindo a sua própria percepção e atribuindo valores sociais e morais para a sua vida.

Leontiev (2014b) afirma que a infância é marcada por dois tipos de jogos: os *protagonizados* (de enredo ou de papéis – sinônimo de brincadeiras), que tem por característica apresentar situação imaginária explícita e regras ocultas; e *com regras*, como o próprio nome diz, apresentam regras explícitas e situação imaginária oculta. Através dos jogos protagonizados “[...] a criança aprende a agir tanto com os objetos circundantes quanto a trabalhar em coletividade” e o jogo com regras explícitas é “[...] importante na construção da personalidade da criança, no que diz respeito à auto avaliação e inserção do elemento moral em sua atividade” (FÁTIMA; SILVA, 2013, p.15). O jogo é importante para o desenvolvimento da criança, se faz necessário entender o estágio do desenvolvimento que a criança se encontra, as necessidades a serem supridas nesses diferentes momentos e as motivações que levam-nas a realizar as atividades lúdicas (VIGOTSKI, 2007).

Considerando que nesse trabalho o ensino da capoeira foi pensando para crianças entre 3 e 10 anos, será abordado apenas as fases de desenvolvimento que mais se referem a estas idades<sup>2</sup>. Para crianças entre 03 e 06 anos de idade que se encontram na fase pré-escolar (LEONTIEV, 1961; VIGOTSKI, 1996), predominam os jogos protagonizados, pela criança ter necessidade de se apropriar do mundo que a rodeia, imitando os papéis sociais que conhece, fazendo atividades que ainda não tem condições de realiza-la, por estar fora das suas potencialidades, mas, ao imitar, faz de conta que a executa tal como percebe na realidade. Ao imitar alguém, as crianças procuram se comportar da mesma maneira, subordinando a situação imaginária a essas regras de comportamento. Com isso, podemos dizer que as regras são flexíveis e podem ser alteradas no decorrer do jogo (MAGALHÃES; MESQUITA, 2014; FÁTIMA; SILVA, 2013), até porque a criança, especialmente as menores, não está preparada para lidar com a imposição de regras, pois cumpri-las exige um comportamento que ainda não consegue realizar.

A fase escolar abrange crianças entre 07 e 10 anos de idade (LEONTIEV, 1961; VIGOTSKI, 1996) e é marcada pelo predomínio de jogos que apresentem regras explícitas e situação imaginária oculta, pois as crianças mais velhas têm necessidade de compreender o que é mundo, como ele funciona, a partir da formação de conceitos. Nos jogos com regras o

---

<sup>2</sup>As idades são apenas referências para estabelecer os períodos do desenvolvimento, pois não são elas que determinam a entrada de um para o outro, e sim, a atividade principal e as estratégias de enfrentamento da realidade que a criança tem.

Ñuances: estudos sobre Educação, Presidente Prudente-SP, v. 29, n. 2, p.51-66, Mai./Ago., 2018. ISSN: 2236-0441. DOI: 10.32930/nuances.v29i2.5982.

aspecto motivador continua sendo o processo do jogo, assim como nos jogos protagonizados, no entanto por conter regras explícitas, exigem que as crianças pensem em estratégias para alcançar o objetivo, estimulando o desenvolvimento do pensamento lógico, além da imaginação. Importante destacar que o fato de no jogo com regra ter um objetivo a ser alcançado não o torna competitivo, justamente pelo motivo que orienta a criança no jogo, que é o processo de jogar. Quando o motivo principal da atividade passa a ser vencer, o jogo perde sua dimensão lúdica para ser competitivo.

Outro aspecto importante a destacar é que a criança só consegue criar uma situação imaginária quando está no jogo e isso ocorre porque:

[...] a imaginação adquire uma função muito importante no comportamento e desenvolvimento humano, transforma-se em meio para ampliar a experiência do homem porque, desse modo, este poderá imaginar aquilo que nunca viu, poderá partir da descrição do outro, representar para si também a descrição daquilo que na sua própria existência pessoal não existiu, o que não está limitado pelo círculo e fronteiras estritas da sua própria experiência, mas pode também ir além das suas fronteiras, assimilando, com a ajuda da imaginação, a experiência histórica e social dos outros. (VIGOTSKI, 2014, p.15).

Os jogos infantis constituem o processo criativo, pois a partir de elementos conhecidos por elas, realizam novas combinações e reconstruem a realidade. Quanto mais se expandir o contato com os objetos culturais, com as experiências vivenciadas pelo outro, com o mundo em si, mais rico se torna o processo criativo.

Leontiev (2014b, p.120) destaca que “[...] uma criança que domina o mundo que a cerca é a criança que se esforça para agir neste mundo”. Em outras palavras, o conhecimento de si e do mundo não se trata de um processo passivo, a criança também é responsável pelo seu desenvolvimento e deve se esforçar para tal, somente através da atividade que alcançam um desenvolvimento pleno. Um aspecto fundamental é a mediação de um adulto neste processo, pois por si só, as crianças não conseguem explorar todas as suas potencialidades. O adulto pode se valer dos aspectos lúdicos para otimizar a consolidação de processos psíquicos superiores das crianças, haja vista que é através dele que elas mais se desenvolvem.

Um aspecto importante destacado por Fátima e Silva (2013, p.141) referente ao período escolar é que “a criança precisa ser inserida no processo de aquisição do conhecimento sistematizado e para os novos laços afetivos a serem construídos no ambiente escolar”. Nesta fase a aprendizagem de conteúdos científicos possibilita uma nova reorganização psíquica e a atividade principal deixa de ser ‘lúdica’ e passa a ser ‘de estudo’ (EIDT; DUARTE, 2007). Ainda que o jogo assuma papel secundário, ele continua tendo sua importância e contribuição no processo de desenvolvimento e aprendizagem nesse período, podendo ser utilizado como

estratégia para o desenvolvimento da atividade de estudo. Isso porque as crianças passam a agir de forma predominante na esfera cognitiva, e com isso os jogos com regras passam a ser mais adequados, pois exigem das crianças um maior controle de comportamento, haja vista que precisam cumprir as regras preestabelecidas inerentes ao jogo (FÁTIMA, 2012).

### **Ao pé do berimbau**

A capoeira é marcada pela sua historicidade, musicalidade e corporeidade, pois ela se constitui em uma prática coletiva, com funções interdependentes e relacionais: tocar instrumentos, bater palmas, cantar e jogar. Nos apoiamos em Vigotski (2007) para compreender as práticas e aprendizados na capoeira, sendo que cada integrante traz consigo a sua história e todos se unem em torno de uma mesma identidade cultural para formar um saber coletivo, com seus significados e sentidos próprios. Devido a imersão no pluriverso da capoeira, são atribuídos novos sentidos, e essa nova significação de mundo possibilitaria, segundo Vigotski (2007), o desenvolvimento e a humanização de cada sujeito, uma vez que nos desenvolvemos e constituímos a partir das relações sociais das quais participamos.

Na roda, o que importa é a interação social, visto que durante o jogo o resultado não é o mais importante, como comumente acontece em outras práticas. Os capoeiristas estão interessados no desenvolvimento do jogo em si, e na diversão que aquele momento pode lhes proporcionar. Kohl (2007) destaca que o caráter lúdico pode estar presente na musicalidade, na história, no jogo, na gestualidade, na forma de ludibriar o camarada<sup>3</sup>.

Ao relacionar o jogo da capoeira aos dois tipos de jogos apresentados por Leontiev (2014b) – protagonizados e com regras – destacamos aspectos comuns tais como a imaginação, o interesse no processo do jogo e na aprendizagem dos movimentos, as regras ocultas e às vezes explícitas, o faz de conta e a imitação. Em uma roda de capoeira a criança precisa imaginar as possibilidades de jogo, para agir e reagir com o outro, mas isso não quer dizer que a preocupação está no vencer, como acontece em outras lutas, o que importa é o processo de jogar – cada capoeirista tem seu jeito próprio de se movimentar, de lutar, de fazer o seu jogo (PALHARES; UDE, 2016).

A roda identifica-se na maior parte do tempo com os jogos com regras, pois é realizada a partir de determinadas regras que fazem parte do pluriverso<sup>4</sup> da capoeira. Já os treinos, se caracterizam por atividade de estudo, uma vez que os capoeiristas precisam aprender as bases de cada movimento, estudar a forma como acontece um golpe e avaliar se a aprendizagem

---

<sup>3</sup>Tratamento usado entre os capoeiristas. A camaradagem se remete à interdependência social e do caráter lúdico na Capoeira.

<sup>4</sup>Se refere a multiplicidade de fatos históricos que coexistem de maneira complexa e decolonial (MIGNOLO, 2010).

Ñuances: estudos sobre Educação, Presidente Prudente-SP, v. 29, n. 2, p.51-66, Mai./Ago., 2018. ISSN: 2236-0441. DOI: 10.32930/nuances.v29i2.5982.

está sendo efetiva. É possível durante os treinos, adotar meios para combinar a atividade de estudo com o aspecto lúdico, a partir de estratégias de ensino.

Em conformidade com as ideias de Vigotski (2007), os processos de aprendizagem na capoeira acontecem pela imitação, até o conhecimento ser internalizado e os sujeitos passarem a agir de forma própria. Dessa maneira, os capoeiristas observam e imitam as ações dos seus Mestres, bem como a maneira de falar, de gingar, de se comportar, os tipos de golpes, e assim acontece até que essas ações passem a fazer sentido para cada sujeito, que passa a pertencer, de fato, àquele grupo (VIGOTSKI, 2007).

### **Deu jogo!**

Para a realização do presente estudo foi feita uma pesquisa qualitativa que utilizou como método a observação participante, a qual Angrosino (2009) argumenta ser um tipo de pesquisa no qual o pesquisador se insere no meio da comunidade a ser estudada.

A coleta de dados foi feita no Projeto de Extensão Universitária *Gingando para a Vida* da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri em parceria com o Grupo Capoeira Gerais – Mestre Mão Branca, que vem sendo desenvolvido a seis anos consecutivos com o objetivo de propiciar às crianças, jovens e adultos da cidade de Diamantina o acesso a uma das práticas corporais de matriz cultural afrobrasileira: a capoeira.

Foram realizadas observações durante seis semanas: duas semanas observando os treinos dos adultos e quatro semanas observando as aulas das crianças. Essa aproximação com ambas as turmas foi feita com o intuito de compreender parte do pluriverso da capoeiragem<sup>5</sup>, (visto que apenas um dos autores é capoeirista), para que, no momento de propor as atividades lúdicas houvesse maior embasamento sobre esta práxis cultural de matriz afrobrasileira.

Para a coleta de dados foi utilizado um caderno de campo, no qual foi feito apontamentos sobre: a postura do professor ao conduzir as aulas; o entendimento e compreensão dos alunos frente às atividades que eram propostas; a postura dos alunos; a presença ou não de atividades lúdicas; os aspectos da capoeira, como músicas, gestos e histórias; a quantidade de alunos e as faixas etárias aproximadas.

As aulas se assemelhavam na maior parte com as atividades de estudo, mas também apresentavam em alguns momentos a atividade lúdica, que podia ser observado no momento de roda e em algumas atividades preparatórias (popularmente conhecidas por ‘aquecimento’).

---

<sup>5</sup>Conceito que significa “tudo referente à vida de Capoeira” (ENNES, 2016, p. 16).

No momento destinado para o estudo da história da capoeira os alunos em fase pré-escolar ficavam dispersos, ao passo que os alunos em fase escolar demonstravam interesse e apresentavam dúvidas e questionamentos – o que se justifica pelo fato das crianças nesta fase terem maiores possibilidades cognitivas de se apropriar do mundo, refletindo as experiências práticas, possibilitando novas formas de apropriação de saberes (LEONTIEV, 2014a). Portanto, se trata de uma atividade adequada para os alunos em fase escolar e contribui para seu processo de desenvolvimento. Porém, os alunos em fase pré-escolar necessitam de adaptações, como combinar a atividade de estudo com atividades lúdicas, por exemplo, colocar elementos da história da capoeira (fatos históricos e/ou personagens) em uma espécie de jogo, para que eles possam compreender o conhecimento que está sendo transmitido e este passe a fazer sentido, seja internalizado e assim contribua também para seu desenvolvimento (VIGOTSKI, 2007).

Já no momento em que predominava o jogo e a imaginação, a participação dos alunos em fase pré-escolar era mais efetiva, pois conseguiam realizar tudo o que era proposto. Isso pode ser explicado, segundo Leontiev (2014b), pelo fato das crianças em idade pré-escolar terem o jogo como atividade principal, que é atividade em que melhor aprendem e se apropriam da cultura. Neste momento não foram observadas diferenças relevantes entre o comportamento dos alunos em ambas as fases.

Como as aulas de capoeira eram mistas – tanto em relação a idade como a gênero – o professor tentava adequar a aula para todos, uma vez que possuem características distintas. As aulas aconteciam geralmente em quatro momentos<sup>6</sup>: jogos; o estudo de movimentos<sup>7</sup>, que se assemelha a atividade de estudo; a história da capoeira (também atividade de estudo); e a roda (ao final da aula), que é um momento de aplicação de todas as formas de conhecimento e de interação entre os alunos. No momento destinado ao estudo dos movimentos faltaram ferramentas ou algum auxílio para que os alunos pudessem realizar as atividades acima de suas capacidades reais, mas que demonstravam potencialidades para fazê-las, e dessa forma atuar na formação de ZDI's contribuindo para seu desenvolvimento.

Foi observado que alguns alunos, em especial os mais novos (em fase pré-escolar), expressavam maior dificuldade em realizar as atividades sozinhos e algumas crianças (em fase escolar) necessitavam de auxílio para alcançar um nível superior na execução. De acordo com Vigotski (1987), o auxílio pode ser oferecido por uma pessoa que já passou por tal

---

<sup>6</sup>O professor esclareceu que a cada semestre reconfigura a dinâmica das aulas.

<sup>7</sup>Na capoeira, o estudo ocorre com a práxis, ou seja, é o aprendizado corporal dos movimentos e dos aspectos teóricos que o orientam.

experiência e conseqüentemente está em um nível de desenvolvimento superior à requerida habilidade, seja um adulto ou mesmo um colega. Como o projeto conta com um professor e uma monitora e o número de participantes é considerável, uma solução cabível seria designar algumas crianças como auxiliares (ajudantes) – aquelas que se mostrassem mais desenvolvidas em determinadas habilidades, para auxiliar os alunos que apresentassem maior dificuldade e/ou iniciantes.

Importante destacar que a roda é o momento no qual as crianças estabelecem e reforçam as relações, expressam um contato mais próximo com o meio social, uma vez que o jogo ocorre em pares e precisam estabelecer uma relação mais próxima com o outro, pois a realização dos movimentos é em função dos movimentos do seu camarada (e vice-versa) se preocupando com a integridade física de ambos, visto que apesar de não ter o contato físico, a capoeira é uma luta. Esse contato mais próximo é importante, já que é por meio das relações que estabelecemos com o outro que nos desenvolvemos. Quanto mais contato tivermos com nosso meio social, mais efetivo será nosso processo de desenvolvimento (VIGOTSKI, 2007).

Após quatro semanas de observações junto às crianças, foram estabelecidos três critérios capoeirísticos para auxiliar no momento da proposição das atividades: musicalidade e gestualidade; historicidade e musicalidade; e gestualidade e historicidade, para cada uma das fases do desenvolvimento tratadas no presente texto, a fase pré-escolar e a fase escolar. As atividades propostas são coletivas ou exige o auxílio de outra pessoa, com o intuito de propiciar a interação e o contato entre os participantes do grupo.

No que se referem às crianças em fase pré-escolar, os jogos devem estar: 1) voltados para situações imaginativas, tipo ‘faz de conta’, uma vez que possibilitam assimilar a realidade social, tanto pela imitação – atribuindo diferentes sentidos para objetos e movimento, 2) assumir diferentes papéis e funções sociais; 3) contar com regras ocultas submetidas a situação imaginária, e 4) não envolver nenhum tipo de competição, justamente para preservar a dimensão lúdica da capoeira e pelo fato das crianças apresentarem dificuldades em controlar alguns aspectos de seu comportamento (maior tempo de espera e maior exigência de seus processos psíquicos como memória, atenção).

Dito isso, destacaremos as atividades sugeridas para a fase pré-escolar, organizadas nos quadros abaixo:

### Quadro 1 - Gestualidade e Musicalidade

<b>Jogo Protagonizado:</b> Foi na Senzala
<b>Objetivos primários:</b> possibilitar a interação entre a turma e a ludicidade; desenvolver a imaginação e a imitação.
<b>Objetivos secundários:</b> desenvolver a lateralidade, consciência corporal e coordenação motora.
<b>Música:</b> Escolher uma música que fale sobre o cotidiano da escravidão.
<b>Movimento:</b> Não é exigido um movimento específico, podem ser utilizados movimentos da Capoeira como a ginga, as esquivas, os golpes, os acrobáticos e as movimentações.
<b>Execução:</b> Contar uma história de como a Capoeira foi criada pelos africanos escravizados nas senzalas brasileiras; eles tinham que praticar às escondidas, para não serem pegos pelos capitães do mato. Como o espaço era pequeno eles tinham que jogar em uma roda bem apertadinha e se preocupar para não atingir o camarada, porque não podiam se machucar; uma vez que se isso acontecesse ficariam mais vulneráveis, o que dificultaria a fuga para os quilombos. Após esta contextualização histórica, ensinar as crianças a cantarem uma música referente a este período histórico. Na sequência, falar que elas deverão fazer de conta que são os africanos escravizados e jogar como eles faziam naquela época: em uma roda bem apertadinha, todos cantando baixinho e jogando ao mesmo tempo, com muito cuidado para não machucarem a si e ao colega. Deixar jogar livremente, que pode ser um jogo real (com outra criança) ou imaginário, a partir do conhecimento que foi aprendido.
<b>Variações:</b> - O professor poderá se valer de outros períodos históricos; - Inserir situações pontuais que facilitem ou dificultem o jogo, como: “o capitão do mato está próximo!”; “ele pode ouvir o barulho?”; “alguns irmãos estão dormindo e o espaço para jogar diminuiu”; “o que farão?”.
<b>Observações:</b> - Pode-se utilizar essa atividade para além de uma aula (ex: em várias aulas ou até mesmo em todas as aulas) com o intuito de fazer com que as crianças joguem Capoeira sem ter que os submeter ao cumprimento de regras e a atividade de estudo isolada. Ao alterar os períodos históricos o jogo continua o mesmo, mas outros conhecimentos são apropriados; - No decorrer do jogo o professor poderá observar como a criança está se apropriando daquela realidade, como está compreendendo a história, como está incorporando o personagem. Se perceber que durante a imitação alguma criança está apresentando uma postura equivocada, preconceituosa ou que não condiz com determinado contexto e/ou personagem, o professor ao final da atividade deverá problematizar a situação, atuando na ZDI das crianças. Em um segundo momento, pode aplicar novamente esse jogo com o intuito de se observar se houve alguma mudança a partir do que foi problematizado – avaliando a qualidade da estimulação da ZDI das crianças.

**Fonte:** elaborado pelos autores.

### Quadro 2 - Musicalidade e Historicidade

<b>Jogo Protagonizado:</b> Heróis da Capoeira!
<b>Objetivos primários:</b> desenvolver a imaginação e a imitação; permitir a construção de novos sentidos e apropriação da cultura. <b>Objetivos secundários:</b> desenvolver a atenção, a autonomia e a consciência corporal.
<b>Música:</b> A música deverá estar voltada para o personagem trazido pelo professor.
<b>Execução:</b> O jogo consiste em realizar imitações. O professor escolhe um personagem histórico da Capoeira e conta a sua história – características, comportamento, vestimentas – para que as crianças construam suas próprias impressões na hora de realizar a imitação. O professor também escolherá uma música referente a este personagem para ensinar às crianças. Feito isso, se forma uma roda e, um de cada vez, vai ao centro para teatralizar o personagem. As demais crianças permanecerão em roda, cantando junto com o professor.
<b>Variações:</b> - Se o número de crianças for grande e/ou a aula for de curta duração, o professor pode colocar todas as crianças para teatralizar ao mesmo tempo; - O professor pode apresentar mais de um personagem, com alguma conexão histórica entre eles, e as crianças terão a oportunidade de encenar uma história com diálogos e interações.
<b>Observações:</b> - O professor pode fazer dessa atividade um projeto, onde em cada aula uma criança teatraliza um diferente personagem. Ele pode auxiliar levando um objeto/peça que caracterizaria os personagens (exemplo: uma calça; um chapéu, uma bengala). O professor pode filmar todas as aulas e, ao final, editar e criar uma espécie de curta metragem para ser exibido para as crianças e seus pais em uma sessão de ‘Cine-Capoeira’; com direito a pipoca, é claro!; - Esse jogo possibilita a construção de um novo sentido para os super-heróis, pois amplia/desconstrói a visão dos heróis comumente abordados pelas mídias, ao passo que apresentam sujeitos que existiram e/ou existem, na vida real, e que foram marcantes na história da cultura afrobrasileira; - Ao final do jogo o professor poderá apresentar imagens (fotos e/ou desenhos, por exemplo) sobre o personagem, para as crianças terem uma referência mais próxima da real. Feito isso, pode-se em um segundo momento aplicar novamente esse jogo com o intuito de se observar se houve alguma mudança a partir da observação das imagens e avaliar a qualidade da estimulação da ZDI das crianças.

**Fonte:** elaborado pelos autores.

### Quadro 3- Gestualidade e Historicidade

<b>Jogos Protagonizados:</b> Ê Guaiamuns, Ô Nagôas!
<b>Objetivos primários:</b> desenvolver a imaginação; possibilitar a imitação e ludicidade. <b>Objetivos secundários:</b> desenvolver a coordenação motora, a lateralidade, o equilíbrio e a autonomia.
<b>Movimento:</b> Os movimentos serão realizados em três níveis/planos corporais: baixo (ex: cocorinha; tesoura; rasteira), médio (ex: esquiva média alta; meia lua de compasso) e alto (ex: martelo; armada; meia lua de frente).
<b>Execução:</b> Para a execução deste jogo foi eleito um momento histórico: a época em que a Capoeira ficou proibida por Lei no Brasil. No Rio de Janeiro, então capital do país, havia muitas maltas (facções organizadas) de capoeiristas, sendo duas principais: os Guaiamuns e os Nagôas. O professor deverá falar sobre este período, as maltas e sua importância para a Capoeira. Na sequência, o professor solicita para a turma se organizar em duplas em cada uma delas uma criança vai se tornar Guaiamun e a outra um Nagôa e realizarão os movimentos da Capoeira a partir da história que foi narrada. Deixar que as crianças assumam os papéis de Guaiamuns e Nagôas, à sua escolha.
<b>Variações:</b> - O professor poderá alterar o período histórico, bem como os personagens que serão assumidos (ex: Mestre Alípio e Besouro; Besouro e Mestre Cobrinha Verde; Zumbi e Ganga Zumba; Mestres João Grande e João Pequeno).
<b>Observação:</b> - O professor deverá oferecer auxílio aos alunos na realização dos movimentos quando sentir necessário, por meio de dicas verbais e/ou físicas: para alguma correção, ou para evitar que os alunos se machuquem.

**Fonte:** elaborado pelos autores.

Para as crianças em fase escolar os jogos devem conter regras explícitas, pois são capazes de controlar seu próprio comportamento, uma vez que passam a agir mais na esfera cognitiva devido ao fato de terem a possibilidade de pensar por meio de conceitos e estarem inseridas no ambiente escolar (EIDT; DUARTE, 2007).

Abaixo seguem as atividades propostas para a fase escolar.

### Quadro 4 - Gestualidade e Musicalidade

<b>Jogo com regras:</b> Capoeira é ligeiro!
<b>Objetivo:</b> proporcionar que cada criança jogue capoeira com todas as outras, exigindo delas atenção e memória. <b>Objetivos primários:</b> possibilitar a interação na turma e a ludicidade, desenvolver a memória; potencializar a atividade de estudo. <b>Objetivos secundários:</b> desenvolver a coordenação motora, a lateralidade, o equilíbrio, a agilidade, a atenção e o pensamento lógico.
<b>Música:</b> serão utilizadas duas músicas: ‘Marinheiro Só’ e ‘Ligeiro, ligeiro’.
<b>Movimento:</b> Os movimentos utilizados serão os golpes, as esquivas e, principalmente, os acrobáticos: aú, ponte, macaquinho, bananeira, dentre outros.
<b>Execução:</b> As crianças serão divididas em duplas para jogar ao som da música ‘Marinheiro Só’, utilizando movimentos defensivos, ofensivos e, principalmente, acrobáticos da capoeira. Quando o professor trocar a música e cantar ‘Ligeiro, ligeiro’, as crianças devem correr para trocarem de duplas, não podendo repetir os pares. Assim que o professor perceber que as crianças se reorganizaram em novas duplas, ele retoma o ritmo anterior (a música ‘Marinheiro Só’). A cada reconfiguração dos alunos, aqueles que apresentarem maior habilidade/experiência/facilidade em determinados movimentos serão encorajados pelo professor a auxiliar os colegas na execução e/ou na correção de possíveis erros.
<b>Variação:</b> - Manipular a imposição de regras: o professor poderá alterar as músicas a serem tocadas e também os movimentos a serem executados, com o intuito possibilitar a aprendizagem de outras cantigas e movimentos.
<b>Observações:</b> - No momento em que o professor, ou alunos (mais experientes), auxilia as demais crianças a desempenhar melhor uma tarefa, estão estimulando a ZDI; - A atividade pode ser utilizada em várias aulas (ou até mesmo em todas as aulas), como meio para se estudar os movimentos e as cantigas da Capoeira, conciliando a atividade de estudo e a ludicidade.

**Fonte:** elaborado pelos autores.

### Quadro 5 - Musicalidade e Historicidade

Jogo com regras: Musicalizando!
<b>Objetivo:</b> compor uma música a partir de um tema, personagem e/ou momento histórico da capoeira. <b>Objetivos primários:</b> estimular a criatividade e coletividade; promover a atividade de estudo; propiciar às crianças agirem no meio social e produzirem música. <b>Objetivos secundários:</b> potencializar o ritmo.
<b>Música:</b> A música será estabelecida a partir do ritmo dado pelas crianças, toque de instrumentos, coro e palmas.
<b>Execução:</b> Contextualizar sobre a importância da música em uma roda de Capoeira: o motivo de essa prática ser acompanhada pela música; os instrumentos utilizados para garantir a musicalidade; os instrumentos mais marcantes. Feito isso os alunos, juntamente com o professor, irão criar uma música de Capoeira! A turma será dividida em oito grupos que terão um tempo para criar uma frase – de acordo com o tema e/ou dicas históricas dadas pelo professor. Em um segundo momento, cada dois grupos se juntam formando quatro grupos, que terão um tempo para juntar suas frases de modo que combinem (ex: rimem e façam sentido juntas). Novamente outra fusão, criando dois grupos e, cada um, vai compor uma estrofe com as quatro frases agrupadas. E por fim, a turma toda se unirá para finalizar a letra da música, composta por duas estrofes de quatro versos cada. Ao final, o professor vai musicar a letra composta pela turma e a música pode ser cantada na roda de final de treino, por exemplo. Em todos os momentos/fases do jogo o professor estará auxiliando a turma, atuando assim na ZDI.
<b>Variações:</b> - O número de grupos pode variar dependendo do tamanho da turma; - Alterar o elemento histórico e/ou o personagem, incentivando novas composições.
<b>Observações:</b> - Essa atividade proposta pode ser conteúdo para uma aula, como também o professor pode transformá-la em um projeto, no qual a cada dia de aula pode se escolher um tema diferente e criar uma composição musical e, ao final, pode ser produzido um CD para: presentear os pais dos alunos em datas comemorativas; apresentar em algum evento; e até mesmo disponibilizar para as escolas como material didático para as disciplinas Educação Física, Educação Artística e História.

**Fonte:** elaborado pelos autores.

### Quadro 6- Historicidade e Gestualidade

Jogo com regras: Jogo da Memória!
<b>Objetivo do jogo:</b> formar o máximo de pares – quem formar mais pares primeiro vence. <b>Objetivos primários:</b> desenvolver a memória; estimular a coletividade; propiciar a atividade de estudo. <b>Objetivos secundários:</b> desenvolver a coordenação motora, a lateralidade, o equilíbrio, a consciência corporal e a atenção.
<b>Movimento:</b> Movimentos variados da Capoeira, exemplo dos golpes, esquivas e floreios. A quantidade de movimentos depende da quantidade de alunos presentes na aula.
<b>Execução:</b> Inicialmente o professor deverá eleger dois alunos para serem os responsáveis por montar pares iguais no jogo da memória – cada um representará um respectivo time. Na sequência, deverá escrever em papéis duplicados as funções que os demais alunos deverão desempenhar, de acordo com o número de alunos, uma vez que o jogo necessita de pares. Nos papéis estarão escrito o nome de um elemento histórico da Capoeira (personagem, nome de instrumento) e um gesto a se realizar. O professor deverá sortear os papéis entre os membros das duas equipes, excetuando os dois jogadores; cada aluno deverá ler e memorizar o conteúdo do seu papel. O jogador deverá escolher dois alunos da sua equipe, um por vez, que realizarão suas funções (previamente memorizadas). Se ele encontrar dois alunos que realizem a mesma função (elemento histórico + gesto), ele acerta e os dois se juntam a ele para ajudá-lo a formar mais pares. Se ele errar (alunos com diferentes funções), os alunos escolhidos retornam para a equipe e passa a vez para o jogador da outra equipe. O jogo acontece até que os jogadores encontrem todos os pares.
<b>Variações:</b> - O professor poderá designar mais de um movimento para cada aluno, por exemplo uma sequência de ginga + armada + elemento histórico. - O jogo poderá ser realizado também com trechos de músicas.
<b>Observações:</b> - Os movimentos podem ser realizados com o auxílio do professor, que poderá ensinar antes ou se necessário realizar correções durante o jogo, visando assim contribuir na formação de ZDI's. - Este jogo pode ser utilizado como ferramenta de estudo em todas as aulas, se tornando necessário apenas alterar os temas para que possa garantir a aprendizagem de conhecimentos diversificados.

**Fonte:** elaborado pelos autores.

Em conformidade com as ideias de Vigotski (1987; 2007) e Leontiev (2014a; 2014b), entendemos que propor atividades de acordo com os critérios aqui apresentados podem contribuir para o processo de desenvolvimento infantil, bem como proporcionar às crianças a vivência da Capoeira de uma forma lúdica e o entendimento sobre essa práxis de matriz afrobrasileira.

## **Adeus, adeus, boa viagem; já vou embora...**

O presente estudo objetivou alternativas para se explorar a ludicidade em combinação com a capoeira, visando contribuir para o desenvolvimento infantil. O intuito foi investigar as contribuições que a ludicidade e a capoeira podem oferecer como estratégias educacionais e metodológicas nos processos pedagógicos durante a infância.

Entender os jogos como importantes para o desenvolvimento integral da criança, se atentando às particularidades existentes em cada faixa etária possibilita visualizar a Educação Física como propulsora do desenvolvimento em vários aspectos para além do motor, visto que o jogo e a capoeira são práticas corporais que fazem parte de seus conteúdos. É importante destacar que é necessário serem ministrados por profissionais capacitados – como os professores de Educação Física e os Mestres de Capoeira. Para o coletivo de autores (1992, p.50): “[...] a Educação Física é uma prática pedagógica que, no âmbito escolar, tematiza formas de atividades expressivas corporais como: jogo, esporte, dança, ginástica, formas estas que configuram uma área de conhecimento que podemos chamar de cultura corporal”.

Ela tem como algumas de suas finalidades: contribuir para o desenvolvimento em dimensões variadas (afetivo, social, motor, psíquico, cognitivo), auxiliar seus alunos a desenvolver suas potencialidades, oportunizar maior conhecimento corporal, aumentando assim o repertório de movimentos, promover o bem-estar e a saúde, propiciar a socialização, promover a inclusão, possibilitar o conhecimento e o acesso a manifestações culturais.

Fundamentar pela Psicologia histórico-cultural nos permite compreender o homem na sua totalidade e complexidade, sendo impossível dissociar o corpo e a mente, partindo da perspectiva que através do nosso meio social deixamos de nos caracterizar como seres apenas biológicos e passamos também a seres culturais, com responsabilidade ativa em nosso desenvolvimento (FÁTIMA, 2012).

No ensino da capoeira, o foco geralmente não está no aspecto lúdico, mas o professor pode se valer dele como recurso pedagógico para realizar adaptações, tendo em vista que o jogo deve ser visto como necessário para os processos de desenvolvimento (VIGOTSKI, 2007; LEONTIEV, 2014b). A proposta aqui apresentada foi oferecer exemplos e apontar caminhos sobre como o jogo pode ser utilizado como estratégia pedagógica, não apenas à Capoeira, mas em outras práticas corporais – como as ginásticas, as lutas, os esportes e as danças – desde que se respeitem as particularidades de cada período do desenvolvimento e da prática corporal.

Assim, é de responsabilidade dos professores de educação física escolar: se aprimorar constantemente; se valer de diferentes recursos pedagógicos para garantir que seus alunos se

*Nuances: estudos sobre Educação, Presidente Prudente-SP, v. 29, n. 2, p.51-66, Mai./Ago., 2018. ISSN: 2236-0441. DOI: 10.32930/nuances.v29i2.5982.*

desenvolvam; preparar suas aulas visando alcançar objetivos e se motivar cada vez mais para isso; possibilitar vivências diversas de acordo com as múltiplas práticas corporais que competem à Educação Física, e não apenas limitar os alunos à apropriação de apenas alguns poucos conhecimentos.

E todas estas responsabilidades vêm se tornando defasadas com a criação de meios que excluem dos professores esse papel, como por exemplo, livros e apostilas, cursos e técnicas que contenham atividades prontas em que o único esforço que demanda do professor é reproduzir. Com isso o processo de criação – e principalmente, de incentivo à criatividade, imaginação e pensamento – se tornou irrelevante. Assim, torna-se necessário fazer ressurgir esse ‘processo criativo’, visando não apenas o desenvolvimento do aluno, mas também do próprio professor; uma vez que somos seres em constante desenvolvimento. Não existe nenhum momento no decurso de nossas vidas aonde não necessitamos progredir por julgar estarmos prontos (VIGOTSKI, 1987; FÁTIMA, 2012).

## LUDICITY AND CAPOEIRA FOR CHILDHOOD

**Abstract:** The objective of this research was to propose pedagogical strategies for the teaching of Capoeira aiming to contribute to the process of learning and child development. We understand that the process of human development occurs from the social relations that are established between the subjects, and also through the activity that is exercised in the social environment. One of the forms of activity in childhood is the game - played for pre-school children (3 to 6 years old) and with rules, for children in school (7 to 10 years of age). Through them, children participate in social relations, appropriate reality, interact and act in society, so they are developing. Throughout childhood, children have different characteristics that must be respected in order to achieve more effective learning and, consequently, better development. The games and the Capoeira can be contents of the Physical Education, therefore, it was intended to reflect on the contribution that both can offer for the development of the child. A participant observation was made during classes of Capoeira infantil and we proposed activities according to criteria constructed from the concepts of Historical-Cultural Psychology about development and playfulness, as well as some of the foundations of Capoeira. We believe that Physical Education teachers should seek such knowledge to reflect on the importance of creating their own activities, based on the characteristics of the children and, thus, intervene in a more active and intentional way in promoting the development of their students.

**Keywords:** Ludicity. Capoeira. Human Development. Learning.

## LUDICIDAD Y CAPOEIRA EN LA INFANCIA

**Resumen:** Esta investigación tuvo por objetivo proponer estrategias lúdicas/( jugueteón) pedagógicas para la enseñanza de la Capoeira para contribuir al proceso de aprendizaje y desarrollo infantil. Entendemos que el proceso de desarrollo humano se da a partir de las relaciones sociales que se establecen entre los sujetos, y también a través de la actividad que se ejerce en el medio social. Una de las formas de actividad en la infancia es el juego - protagonizado, para niños en fase preescolar (3 a 6 años de edad) y con reglas, para niños en fase escolar (7 a 10 años de edad). Por medio de ellos, los niños participan en las relaciones sociales, se apropian de la realidad, interactúan y actúan en la sociedad, luego, se están desarrollando. A lo largo de la infancia los niños presentan particularidades distintas, que deben ser respetadas para que se pueda alcanzar un aprendizaje más efectivo y, consecuentemente, un mejor desarrollo. Los juegos y la Capoeira pueden ser contenidos de la Educación Física, por lo tanto, se pretendió reflexionar sobre la contribución que ambos pueden ofrecer para el desarrollo del niño. Se hizo una observación participante durante clases de Capoeira infantil y propusimos actividades de acuerdo con criterios construidos a partir de los conceptos de la Psicología Histórico-Cultural sobre el desarrollo y la ludicidad, así como por algunos de los fundamentos de la Capoeira. Consideramos que los profesores de Educación Física deben buscar tales conocimientos para reflexionar sobre la importancia de crear sus propias actividades, pautadas por las características de los niños y, de esa forma, intervenir de manera más activa e intencional en la promoción del desarrollo de sus estudiantes.

**Palabras claves:** Ludicidad. Capoeira. Desarrollo Humano. El Aprendizaje.

### REFERÊNCIAS

ANGROSINO, M. **Etnografia e observação participante**. In: ANGROSINO, M. *Etnografia e observação participante*. Porto Alegre: Artmed, 2009, p.15-34.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992. Coleção Magistério 2º grau – série formação do professor.

EIDT, N. M.; DUARTE, N. **Contribuições da teoria da atividade para o debate sobre a natureza da atividade de ensino escolar**. *Psicologia da Educação*, São Paulo, v. 24, p.51-72, 2007.

ENNES, F. C. M. **O baobá em vaso de cristal: a contribuição da Capoeira na constituição de territórios de identidade negra em Belo Horizonte (1960-1990)**. 2016. 294 f. Tese (Doutorado em Estudos do Lazer) – Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

FÁTIMA, C. R. **Concepções de atividades lúdicas na psicologia histórico-cultural e suas contribuições para a educação física escolar**. 2012. 87 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, Diamantina, 2012.

FÁTIMA, C. R.; SILVA, F. G. **Desenvolvimento, aprendizagem e atividades lúdicas na concepção de Leontiev: contribuições para a educação física escolar**. *Revista Nuances: estudos sobre educação*, Presidente Prudente, v. 24, n. 1, p. 127-146, 2013.

KOHL, H. G. **Gingado na prática pedagógica escolar: expressões lúdicas no que fazer da educação física**. 2007. 128 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Centro de Educação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2007.

LEONTIEV, A. N. **The intellectual development of the child.** In: WINN, R.B. (Org.). *Soviet Psychology: a symposium.* New York: Philosophical Library, 1961. p.55-78.

LEONTIEV, A. N. **Uma contribuição à teoria do Desenvolvimento da Psique Infantil.** In: VIGOTSKI, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. *Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem.* São Paulo: Ícone, 2014a. p. 59-83.

LEONTIEV, A. N. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar.** In: VIGOTSKI, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. *Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem.* São Paulo: Ícone, 2014b. p. 119-142.

MAGALHÃES, G. M; MESQUITA, A. M. **O jogo de papéis como atividade pedagógica na Educação infantil:** apontamentos para a emancipação humana. *Revista Nuances: estudos sobre educação, Presidente Prudente,* v. 25, n. 1, p. 226-279, 2014.

MIGNOLO, W. D. **Desobediencia Epistémica:** retórica de la modernidade, lógica de lacolonialidad y gramática de ladescolonialidad. Buenos Aires: Edicionesdel Signo, 2010.

PALHARES, L. R.; UDE, W. **Processo de constituição identitária do capoeirista:** contribuição dos grupos de capoeira na configuração da subjetividade dos seus praticantes. *Revista Vozes dos Vales, Diamantina,* v. 5, n. 10, a.16, 2016.

PRESTES, Z. R. **Quando não é quase a mesma coisa:** análise de traduções de Lev Semionovitch Vigotski no Brasil repercussões no campo educacional. 2010. 295 f. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-graduação em Educação, Faculdade de Educação da Universidade de Brasília/UnB, Brasília, 2010.

STOROLI, F. Q. **Inclusão social e esporte:** os significado-sentidos da capoeira paraadolescentes em situação de pobreza. 2007. 157 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

VIGOTSKI, L. S. **Obras Escogidas IV:** psicología infantil. Madrid: Visor, 1996.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e criatividade na infância.** São Paulo: Martins Fontes, 2014.

Recebido em abril de 2017.

Aprovado em junho de 2018.