

 <https://doi.org/10.29327/2206789.20.37-5>

## Ludicidade na Gestão Escolar: O Jogo da Capoeira como Estratégia

### Alexandre Aparecido Alves Lima

Mestrado em Formação de Gestores Educacionais, Universidade Cidade de São Paulo  
Docente, Centro Paula Souza, Escola Técnica de Francisco Morato, São Paulo, SP, Brasil  
[alexandre.lima74@etec.sp.gov.br](mailto:alexandre.lima74@etec.sp.gov.br) <https://orcid.org/0009-0004-3211-6048>

### Ida Carneiro Martins

Doutorado em Educação, Universidade Metodista de Piracicaba  
Docente, Universidade Cidade de São Paulo, São Paulo, SP, Brasil  
[ida.martins@unicid.edu.br](mailto:ida.martins@unicid.edu.br) <https://orcid.org/0000-0001-7140-1598>

### Everton Silva Santos Lopes

Mestrado em Formação de Gestores Educacionais, Universidade Cidade de São Paulo  
Docente, Centro Paula Souza, Escola Técnica de Francisco Morato, São Paulo, SP, Brasil  
[everton.santos145@etec.sp.gov.br](mailto:everton.santos145@etec.sp.gov.br) <https://orcid.org/0009-0001-3292-3665>

### Resumo

Este estudo faz parte de um projeto mais amplo sobre a integração entre ludicidade e gestão escolar, e usa a Capoeira para promover uma gestão participativa na educação. O objetivo principal é revisar a literatura sobre gestão escolar, ludicidade e Capoeira para estabelecer o estado atual do conhecimento, contribuindo para novas perspectivas na pesquisa educacional e gestão escolar. Foram realizadas buscas em bases como BDTD, Scielo e Portal de periódicos da Capes, devido à sua relevância na área educacional. A pesquisa compilou estudos com descritores como "Gestão escolar", "Lúdico", "Capoeira" e "Práticas pedagógicas". Os dados foram analisados interpretativamente, relacionando-os com princípios teóricos adotados. Os resultados sugerem que o uso da Capoeira para promover a ludicidade pode criar uma estrutura dinâmica de gestão participativa, incentivando uma postura participativa na organização escolar. Este estudo contribui para a compreensão das práticas de gestão escolar e sua relação com a ludicidade, destaca a importância da Capoeira como uma estratégia educacional eficaz.

*Palavras-chave:* Gestão Escolar; Ludicidade; Capoeira; Práticas Pedagógicas.

### Abstract

This study is part of a broader project on the integration between playfulness and school management, and uses Capoeira to promote participatory management in education. The main objective is to review the literature on school management, playfulness and Capoeira to establish the current state of knowledge, contributing to new perspectives in educational research and school management. Searches were carried out in databases such as BDTD, Scielo and Capes journal portal, due to their relevance in the educational area. The research compiled studies with descriptors such as "School Management", "Playful", "Capoeira" and "Pedagogical Practices". The data were analysed interpretively, relating them to adopted theoretical principles. The results suggest that the use of Capoeira to promote playfulness can create a dynamic structure of participatory management, encouraging a participatory stance in the school organisation. This study contributes to the understanding of school management practices and their relationship with playfulness, highlighting the importance of Capoeira as an effective educational strategy.

*Keywords:* School Management; Playfulness; Capoeira; Pedagogical Practices.

### O Cenário da Prática em um Projeto Lúdico

Este artigo é parte da revisão de um trabalho de pesquisa em andamento de mestrado que explora o potencial da Capoeira como estratégia lúdica para aprimorar a comunicação, o relacionamento na gestão escolar.

O problema de pesquisa reside em analisar através da revisão literária como a integração entre a ludicidade, a gestão escolar e a prática da Capoeira podem se relacionar no ambiente educacional?

O objetivo do presente trabalho é apresentar a revisão bibliográfica feita a partir da inter-relação entre os temas: gestão escolar, ludicidade e Capoeira, na busca de se estabelecer o estado do conhecimento sobre a temática, a qual foi relevante para o desenvolvimento da investigação maior.

A ludicidade, usada como estratégia nas interações escolares, resgata experiências passadas e cria um ambiente propício para conexões humanas, reavivando memórias de infância. Essa conexão fortalece a gestão democrática ao promover engajamento no processo organizacional. A Capoeira, vista como uma forma lúdica de interação, proporciona o diálogo, revitaliza as relações interpessoais e enriquece a experiência educacional.

No cotidiano das escolas, ao construir uma comunidade coesa, é essencial considerar as particularidades de cada instituição, adaptando as estratégias lúdicas de acordo com suas necessidades. Incorporar atividades lúdicas, como a Capoeira, cria uma ligação entre membros da equipe gestora, professores, estudantes e, possivelmente a comunidade.

Dado que a temática do trabalho não traz uma discussão costumeira, consequentemente, não foi encontrada muitas produções que abarcassem o tema, esse fato é que justifica a realização explorada na literatura, pois buscamos criar uma oportunidade para explorar essa relação e seu desenvolvimento neste estudo na

dificuldade encontrada durante a revisão literária para identificar artigos, teses e livros relacionados ao tema proposto no artigo. Esta escassez de material relevante tem impactado o desenvolvimento da pesquisa em andamento para o trabalho de mestrado.

### **Gestão Escolar, Ludicidade e o Jogo da Capoeira**

A gestão escolar vai além da administração burocrática e da gestão de recursos. Ela também deve criar um ambiente propício ao aprendizado, promovendo não apenas o desenvolvimento acadêmico, mas também o crescimento social e emocional dos estudantes.

Na organização e direção da gestão escolar participativa, percebemos que é um modelo de administração educacional que se baseia na inclusão ativa de todos os membros da comunidade escolar - inclui gestores, professores, estudantes e pais - no processo de tomada de decisões e na implementação das políticas escolares. Esse modelo valoriza a democratização das ações dentro da escola, promove a colaboração e o compartilhamento de responsabilidades. Segundo Lück (2017):

[...] é imprescindível que o gestor escolar consiga gerenciar e coordenar a demanda institucional, oferecendo à comunidade escolar a oportunidade de discutir sobre os elementos que podem auxiliar na internalização dos saberes (Lück, 2017, p. 54).

A ludicidade na gestão escolar representa uma abordagem inovadora e essencial ao desenvolvimento humano dos estudantes, docentes e gestores escolares, pois integram atividades lúdicas não apenas no currículo acadêmico, mas também em todas as esferas da vida escolar. A gestão escolar envolve mais do que simplesmente diversão quando se trata de ludicidade; ela é um veículo para o aprendizado significativo, trazer o jogo para dentro da escola é uma possibilidade, de pensar na educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente” (Friedman, 1996, p. 56).

A gestão escolar, por meio de sua orientação, empregará as ferramentas essenciais para facilitar e promover ideias que respaldem essa abordagem pedagógica. A participação representa uma maneira significativa de fortalecer os laços entre os membros da escola e reduzir as disparidades entre eles. Isso ocorre porque ela está centrada na busca por métodos mais democráticos de administrar uma comunidade social (Lück, 2013, p.57).

Estabelecer princípios que visam evitar ou reduzir desigualdades entre os envolvidos é um dos cenários que alcançaremos ao adotar o lúdico como uma estratégia para a interação entre os participantes e demonstrar isso por meio da prática nos contextos de cada proposta adotada diariamente. Ao incorporarmos a ludicidade neste processo educativo, encontramos os recursos necessários para desenvolver concepções e práticas dentro de cada metodologia aplicada pelos profissionais na área da educação. Para Silva (2015):

Ludicidade é um estado interno do sujeito que vivência uma experiência de forma plena, é sinônimo de plenitude da experiência – considerando aqui “plenitude da experiência” como a máxima expressão possível da não divisão entre pensar/ sentir/ fazer. Segundo ele, a ludicidade não está diretamente relacionada a jogos e brincadeiras – embora nestas atividades comumente se vislumbre a ludicidade: como brincar de “cacique”, “baleado”, “escravos de Jó”, se nosso corpo, nossa mente e nossa emoção não estiverem presentes quando as estamos vivenciando? A ludicidade está, sim, relacionada à atitude interna do indivíduo que experimenta uma experiência de integração entre seu sentir, seu pensar e seu fazer (Silva, 2015, p.102).

A ludicidade se manifesta quando os participantes se envolvem ativamente na atividade proposta, entregando-se a ela com satisfação e cumprir com entusiasmo. Segundo Cabrera (2007, p.30), "o lúdico cria descontração, favorece o envolvimento e o fluxo, condições essenciais para estabelecer o clima propício para a aprendizagem, visando resultados positivos."

Desenvolver propostas que promovam uma prática agradável, baseada na participação ativa, surge como uma ideia transformadora no contexto da gestão escolar. Além disso, essa abordagem permite organizar o grupo de forma eficaz. Um ambiente participativo é caracterizado pela integração mútua dos envolvidos, o que contribui para uma gestão escolar mais eficiente e harmoniosa.

A Capoeira, pela sua natureza dinâmica e colaborativa, surge como uma estratégia que pode ser inserida em atividades extracurriculares, eventos escolares e práticas de resolução de conflitos, para a transformação do ambiente escolar em um espaço engajador e inclusivo. Nesse contexto, a Capoeira se destaca como uma prática que combina elementos físicos, musicais, sociais e proporciona uma experiência educativa completa.

Por sua fusão de movimento, música e jogo a Capoeira proporciona o desenvolvimento social e emocional. Como destacado por Falcão (2001, p.15), “[...] a Capoeira é um diálogo de “perguntas” e “respostas” que é improvisado com o corpo uma conversa de acordos que caso não haja um consenso se transforma no que é pior em pancadaria [...]”. Inserir a Capoeira nas atividades escolares cria um espaço onde a autoexpressão, a colaboração e o respeito mútuo tendem a surgir, pois ela não se limita às rodas de jogo, ela contribuir à resolução de conflitos e conforme observado por Falcão (2001, p. 10) verifica-se “[...] a importância de se privilegiar valores universais de condição humana na roda de Capoeira”.

O respeito, a cooperação, a responsabilidade e a solidariedade são essenciais para o andamento da roda. Na roda de Capoeira os atuantes devem se revezar em seus papéis. A realização de um levantamento bibliográfico é fundamental para embasar qualquer pesquisa de maneira sólida. No contexto da ludicidade, da Capoeira e da gestão escolar, essa prática se torna ainda mais crucial

Assim, a inter-relação dos temas ludicidade, Capoeira e gestão escolar na equação de pesquisa é justificada pela necessidade de explorar como esses elementos podem ser integrados de forma eficiente no ambiente educacional. O levantamento bibliográfico se torna, portanto, uma ferramenta essencial para compreender as teorias, práticas e experiências anteriores relacionadas a esses temas, proporciona uma base sólida para a pesquisa e permite a construção de estratégias pedagógicas inovadoras e eficazes.

## Metodologia

Com a finalidade de estabelecermos o estado do conhecimento que desse base à nossa investigação maior enfocamos no presente trabalhos a pesquisa em artigos, teses e dissertações publicados nos últimos dez anos, ou seja, de 2013 a 2023, sobre o tema em questão. Nosso objetivo era identificar abordagens que estivessem intimamente relacionadas ao assunto, considerando a ausência de uma discussão direta na literatura existente.

Para orientar nossa pesquisa realizamos a compilação dos trabalhos, observando os descritores "Gestão escolar", "Lúdico", "Capoeira" e "Práticas pedagógicas" e suas combinações. Para tal, nos utilizamos das seguintes bases de dados: Biblioteca Digital de Teses e Dissertações – BDTD, *Scientific Electronic Library Online - Scielo*, *Portal de periódicos da Capes*. A escolha de tais bases teve como fundamento a relevância na área de Educação.

Após a leitura dos títulos e resumos e retirando-se os resultados duplicados obtivemos os trabalhos para a análise, é o que está descrito no Quadro 1 que se pode observar a seguir.

### Quadro 1

#### *Relação do levantamento bibliográfico*

Palavra-chave	BDTD	SCIELO	CAPES
Gestão Escolar + Lúdico	8 / 0	9 / 0	15 / 0
Lúdico + Capoeira ou Lutas	5 / 1	1 / 1	12 / 1
Gestão Escolar + Lúdico + Capoeira ou Lutas	0 / 0	0 / 0	0 / 0
Lúdico + Capoeira ou Lutas + Práticas Pedagógicas	3 / 0	0 / 0	3 / 0
Lúdico + Gestão Escolar + Práticas Pedagógicas	13 / 2	0 / 0	6 / 0
TOTAL	29 / 3	10 / 1	36 / 1

Fonte: Elaborado pelos autores

Para examinar os dados apoiamos-nos da análise interpretativa que consiste em relacionar os dados obtidos com os princípios teóricos adotados como base (Minayo, 2012), pois:

[...] interpretar é um ato contínuo que sucede à compreensão e está presente nela: toda compreensão guarda em si uma possibilidade de interpretação, isto é, de apropriação do que se compreende. A interpretação se funda existencialmente na compreensão e não vice-versa, pois interpretar é elaborar as possibilidades projetadas pelo que é compreendido (2012, p. 623).

É o que passarmos a apresentar.

## Resultados e Discussão

Iniciaremos a nossa discussão apresentando nossas análises sobre as dissertações, obtidas na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações, as quais relacionamos no Quadro 2.

### Quadro 2

#### *Teses e Dissertações*

Nº	Autor(a)	Título	Ano
1	Maira Lopes de Araújo	Os efeitos político-pedagógicos produzidos pela prática da Capoeira no contexto escolar: a compreensão dos coletivos docentes de duas escolas da RME-POA	2017
2	Ludimar Paulo Pereira	Da escola da Capoeira para o jogo da vida: os saberes e os processos educativos vivenciados por seus praticantes	2018
3	Alesandro Anselmo Pereira	Jogos Africanos: aprendendo com estudantes de origem africana matriculados na Universidade Federal de São Carlos	2019

Fonte: Elaborado pelos autores

Araújo (2017) examinou os efeitos político-pedagógicos da Capoeira nas escolas. O objetivo do estudo foi analisar os efeitos político-pedagógicos resultantes da prática da Capoeira no ambiente escolar, conforme percebidos por professores do ensino fundamental em duas escolas públicas. A vivência permitiu a elaboração de um projeto, desde a definição dos objetivos do estudo até a seleção dos instrumentos para coleta de dados e o diálogo com os colaboradores. A pesquisa examinou os efeitos político-pedagógicos da Capoeira nas escolas, focando na percepção dos professores do ensino fundamental em duas escolas públicas.

A percepção dos professores de diversas disciplinas sobre os impactos observáveis da Capoeira na escola não foi abordada em estudos anteriores, ressaltando a importância desta pesquisa. Descobriu-se que a prática da Capoeira no ambiente escolar gerou



efeitos pedagógicos notáveis, necessitando de uma revisão dos princípios educacionais convencionais e de uma inovação nas abordagens pedagógicas, tanto individuais quanto coletivas.

Este estudo se conecta ao nosso próprio trabalho para examinar como a prática da Capoeira na escola não apenas gera efeitos pedagógicos relevantes, mas também impacta diretamente a abordagem lúdica na educação. Ao compreender os efeitos da Capoeira, a pesquisa contribui para a compreensão de como atividades lúdicas, como a Capoeira, podem ser integradas de maneira eficaz na gestão escolar, influenciando positivamente tanto as práticas pedagógicas individuais quanto as estratégias de ensino coletivo. Assim, a investigação sobre os efeitos na escola está alinhada com a pesquisa sobre ludicidade, Capoeira e gestão escolar, explorando a interseção entre esses temas e destacando a importância das práticas lúdicas e culturais no ambiente educacional.

A investigação de processos educativos em grupos de Capoeira foi a proposta de Pereira (2018). O principal objetivo do trabalho foi examinar os processos educacionais associados à construção de conhecimento dos praticantes, relacionando-os aos contextos cotidianos da Capoeira e explorando diversas maneiras de interagir e se relacionar com o mundo. Nesta pesquisa, a experiência como pesquisador, professor e praticante de Capoeira desempenhou um papel central na formação dos caminhos investigativos. O estudo qualitativo buscou compreender as produções de conhecimento e as diversas formas de viver emergidas do uso cotidiano dos elementos presentes nos espaços das Capoeiras.

O método envolveu a análise das práticas cotidianas, buscou interpretações dos fenômenos e experiências dos praticantes. A pesquisa adotou uma abordagem participante, incorporando a dimensão cotidiana nos estudos de currículo e nas relações escolares com a sociedade. A participação ativa dos sujeitos foi essencial, promovida por meio de reuniões e interações, permitindo questionamentos das práticas e intervenções nas escolas. A pesquisa enfatizou a complexidade e multiplicidade dos processos cotidianos escolares, resultando em intervenções alternativas às propostas oficiais e destacou o papel significativo dos professores/pesquisadores na transformação das práticas educacionais. Ele observou que a Capoeira cria um currículo rico, refletindo experiências construídas no jogo e na roda, e proporciona diferentes modos de consumo e produção, cria um currículo dinâmico em meio a conflitos políticos e ideológicos.

A pesquisa sobre os processos educativos em grupos de Capoeira ressoa fortemente com a investigação sobre ludicidade, Capoeira e gestão escolar. Ambos os estudos se concentram em compreender as produções de conhecimento e as diversas formas de viver emergidas do contexto da Capoeira, evidenciando como essa prática cultural e lúdica influencia a construção do saber e as interações sociais.

Assim como na pesquisa mencionada, o estudo sobre ludicidade, Capoeira e gestão escolar, enfatiza a importância da participação ativa dos praticantes, promovendo questionamentos das práticas educacionais e intervenções transformadoras nas escolas.

Ambas as pesquisas reconhecem a Capoeira como um currículo dinâmico, rico em experiências vivenciadas no jogo e na roda, capaz de criar modos variados de consumo e produção do conhecimento, mesmo em meio a desafios políticos e ideológicos. Ao unir esses temas, ficou evidente como a Capoeira pode ser uma ferramenta poderosa não apenas para promover a ludicidade na educação, mas também para influenciar positivamente a gestão escolar, oferecendo alternativas inovadoras e significativas para o processo educacional.

Lopes (2018) analisou a privação do brincar nos anos iniciais do ensino fundamental. Sua pesquisa mostrou que, embora a prática do brincar esteja consagrada nos documentos oficiais, na realidade escolar, as atividades lúdicas muitas vezes são excluídas, contradizendo os direitos a uma educação lúdica.

Um estudo documental e bibliográfico da legislação brasileira sobre os direitos da criança e das atividades lúdicas nas escolas destaca a falta de reconhecimento das brincadeiras em sala de aula como um direito fundamental das crianças. Mesmo quando a ludicidade é introduzida, frequentemente é vista apenas como um método pedagógico, não como uma necessidade inerente à infância.

A incorporação de jogos no aprendizado, inclusive em programas de formação contínua para professores, está ligada a necessidade de flexibilização na formação docente.

O conteúdo da pesquisa sobre ludicidade, Capoeira e gestão escolar estão diretamente relacionados a questão da privação do brincar nos anos iniciais do ensino fundamental. O estudo ressalta a contradição entre a consagração da prática do brincar nos documentos oficiais e sua exclusão na realidade escolar, infringindo os direitos a uma educação lúdica. A análise da legislação brasileira destaca a falta de reconhecimento das brincadeiras como um direito fundamental das crianças, evidenciando a necessidade de incorporar atividades lúdicas de forma mais efetiva.

A pesquisa também destaca a importância de flexibilizar a formação docente, incluindo a incorporação de jogos no aprendizado e em programas de formação contínua para professores, e garantir a promoção do brincar como parte integral do processo educacional. Ao integrar a Capoeira e outras atividades lúdicas na gestão escolar, é possível proporcionar um ambiente educacional mais rico e estimulante, cumprir os direitos das crianças a uma educação lúdica e promover práticas pedagógicas mais inclusivas e participativas.

A pesquisa de Pereira (2019) analisou jogos africanos entre estudantes da Universidade Federal de São Carlos, buscando compreender a conexão entre esses jogos e os jogos africanos mencionados na literatura brasileira. O estudo concluiu que a valorização e respeito pela cultura dos jogos demonstrado pelos estudantes, podem enriquecer a compreensão e integração cultural no contexto brasileiro.

O propósito específico deste trabalho é contribuir para mudanças substanciais na sociedade brasileira, incluindo o reconhecimento e respeito pelas diversas culturas, a



valorização do rico patrimônio cultural africano e a disponibilização dos conteúdos dos jogos de origem africana. Pretende-se que esses recursos sirvam como apoio para o trabalho de outros educadores, promover assim uma educação mais inclusiva e culturalmente diversificada.

A pesquisa qualitativa como método de trabalho, utilizando entrevistas como principal técnica de coleta de dados. Para orientar as entrevistas, foi empregado um roteiro como guia. Os resultados revelaram que os jogos africanos são uma parte integrante das atividades lúdicas vivenciadas por pessoas de diversas faixas etárias no Brasil. Além disso, o tema do lúdico é permeado por consensos e conflitos no contexto educacional.

No contexto educacional, a introdução da ludicidade não apenas oferece oportunidades para explorar o ambiente e a rotina de maneiras inovadoras, mas também estabelece conexões afetivas significativas entre os membros da equipe escolar. Essa conexão é vital para promover uma relação interpessoal saudável, conforme discutido por Friedman (2014) quando afirma que “O brincar contribui para determinar o temperamento, os potenciais e as possibilidades criativas de cada indivíduo (Friedman, 2014, p. 24).

A ludicidade propõe uma abordagem unificadora ao trazer prazer às atividades de maneira conceitual e interativa, criando um ambiente propício para a evolução das relações em grupos, o que é favorável para uma gestão escolar participativa.

A estrutura do brincar incentiva o comportamento adequado dos participantes, por meio de atividades direcionadas ao alcance de um objetivo comum, também, desperta o entusiasmo pessoal, criando um desejo de desfrutar e experimentar o aspecto lúdico de maneira gratificante.

Isso contribui para a revitalização das perspectivas dos participantes, promovendo seu bem-estar e fornece estratégias para aprimorar a organização tanto em termos de didática em sala de aula quanto em atividades de gestão. A interação entre o jogo e o brincar pode, conseqüentemente, aprimorar a comunicação, criatividade e a organização geral.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (Huizinga, 2014, p.33).

Essa experiência integrada à prática pedagógica na escola concede autonomia aos participantes, permitindo que construam conhecimento e desenvolvam criatividade. Essa abordagem inovadora redefine a estrutura e o conceito de atividades recreativas, enriquece a organização e promove a formação cultural por meio de uma variedade de movimentos. É o que podemos observar no trabalho de Amaral; Bertazzoli e Alves (2008)

Partindo do conhecimento que os estudantes tinham sobre Capoeira, que era o balanço da ginga e seus primeiros passos, o objetivo da pesquisa não foi adequar esta ginga e estes golpes aos padrões da Capoeira, e sim, a partir deles, deixar que os estudantes desenvolvessem seus próprios movimentos e criassem movimentos novos. Com isso, propiciou-se um ambiente de desenvolvimento da autonomia e da consciência crítica (Amaral; Bertazzoli e Alves, 2008, p. 225).

O lúdico numa proposta organizacional visa não apenas promover uma reestruturação eficiente, mas também estabelecer um novo paradigma na área de atuação. Ao adotar essa abordagem inovadora, que propicia à gestão escolar, não apenas melhorar os processos existentes, mas também criar uma perspectiva totalmente nova sobre como abordar os desafios e oportunidades em seu domínio específico.

Essa mudança de mentalidade não só fortalece a organização, mas também a posiciona de maneira única para se adaptar a um ambiente em constante evolução. Ao adotar uma visão mais ampla e aberta, a organização está preparada para enfrentar os desafios futuros com resiliência e criatividade, consolidando seu papel como líder e inovador em sua área de atuação, destacando

[...] as responsabilidades do educador [...] que esse deve ter como objetivo de sua ação pedagógica a formação de um cidadão consciente politicamente, que se perceba responsável pelo mundo em que vive e por seus semelhantes. [...] através de ações que tenham como princípio uma metodologia participativa e emancipatória, suscitar nos (as) educandos (as) a vontade de transformar a sociedade (Araújo, 2017, p. 24).

Buscamos compreender como as práticas educativas relacionadas ao ambiente lúdico na gestão escolar podem influenciar tanto a dinâmica didática quanto a administrativa da organização, integrando conceitos profissionais por meio dessa abordagem.

Para alicerçar nossa pesquisa, realizamos uma revisão de literatura sobre nosso tema de estudo conduzimos a busca na plataforma *Scientific Electronic Library Online - SciELO*, utilizando os termos Capoeira, Lúdico e Gestão Escolar, considerando ocorrências em todos os índices (palavra-chave, periódico, resumo e título).

Essa pesquisa resultou em 10 trabalhos relevantes. Após uma análise desses estudos, escolhemos uma ocorrência específica, conforme detalhado no Quadro 3.

### Quadro 3

*Artigo localizado na base de dados da Scielo*

Nº	Autor(res)	Título	Ano
1	Maria Alice Rezende Gonçalves / Vinícius Oliveira Pereira	Educação e patrimônio: notas sobre o diálogo entre a escola e a Capoeira	2015

Fonte: Elaborado pelos autores

O estudo realizado por Gonçalves e Pereira (2015) propõe uma exploração no âmbito da educação brasileira. Esse tema tem sido objeto de intensos debates que destacam a necessidade de se reconhecer a diversidade étnica e cultural, especialmente no contexto dos afro-brasileiros. O objetivo do artigo é descrever e discutir a implementação da Capoeira na educação básica, conforme proposto pelo “Programa Mais Educação do Ministério da Educação”. A metodologia empregada nesta análise do programa, juntamente com suas referências, revela que, embora haja a oportunidade de utilizar a Capoeira como uma ferramenta de valorização da cultura afro-brasileira na educação, o programa em questão favorece, em seus documentos, a abordagem esportiva da Capoeira.

As reformas na administração educacional são sintetizadas, na afirmação oficial e em parte das produções teóricas, na necessidade de se construírem novos padrões de gestão para a educação, seja na esfera dos órgãos técnico-burocráticos das secretarias de educação, seja nas próprias unidades escolares como elemento dos necessários ao aumento da eficiência e eficácia do ensino público, conforme ressalta Adrião (2006),

Em uma análise atribuída a fatores que regem o zelo por uma educação igualitária, pode-se acreditar que as políticas públicas adotam medidas para transformar a realidade convicta a uma esfera de produções e caminhos que tentam mostrar eficiência e qualidade na formação de nossos estudantes. Atribui-se a este fato a organização pressuposta a uma doutrina vinculada a tais medidas que cada gestão constrói e são administradas pela gestão escolar (Adrião, 2006, p. 23).

A interligação entre patrimônio cultural e educação tem enriquecido nossas análises sobre a configuração do sistema educacional brasileiro atualmente. Nesse cenário, o artigo se dedica a descrever e examinar a integração da Capoeira no ensino fundamental, explorando seu potencial como ferramenta para valorizar a cultura afro-brasileira no ambiente educacional.

Ampliando a discussão, para adensar a nossa realizamos a busca de trabalhos sobre nosso tema na plataforma do Portal de Periódicos da CAPES, utilizando os termos Capoeira, Lúdico e Gestão Escolar, considerando ocorrências em todos os índices (palavra-chave, periódico, resumo e título).

Essa pesquisa resultou em 36 trabalhos relevantes. Após análise desses estudos, escolhemos dois que se relacionam com o tema, conforme detalhado no Quadro 4.

**Quadro 4***Artigos localizados na base de dados da CAPES*

Nº	Autor(res)	Título	Ano
1	Ricardo de Figueiredo Lucena / Nilene Matos Trigueiro	Educação, Jogo de Corpo e “Mandinga” Na Capoeira de Bimba	2018

*Fonte:* Elaborado pelos autores

No artigo de Lucena e Trigueiro (2018) é discutido o histórico das práticas educativas na escola em relação à Capoeira. Inicialmente rejeitada por suas conotações "primitivas" ligadas à cultura escrava e à cultura negra, a Capoeira gradualmente foi percebida como um componente lúdico, refletindo o passado e as tradições de um povo. O objetivo principal deste estudo foi examinar, por meio da biografia do Mestre Bimba, a evolução da Capoeira de uma prática associada à escravidão para um esporte nacionalmente reconhecido, ocorrida durante a primeira metade do século XX. O método utilizado para analisar os dados foi a revisão de literatura, visando destacar e evidenciar o significado do conteúdo estudado.

Esse cenário sugere que a arte da Capoeira, quando integrada ao contexto lúdico, pode iniciar um processo educativo por meio do brincar.

O brincar constitui-se em um sistema que integra a vida social dos indivíduos e faz parte do patrimônio lúdico-cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos. Nesse sentido, compreende-se que a atividade lúdica instaura uma nova relação com a vida, possibilita a criação de um novo mundo, estabelece outros jeitos de viver e de fazer, cria padrões de sociabilidade permeados pela amizade, pela cooperação e pela noção de responsabilidade coletiva (Jurdi; Silva e Liberman, 2018, p. 604).

A interação com o brincar não apenas promove o bem-estar físico e mental, mas também se entrelaça com o desenvolvimento do ser humano, integrando-se à sua rotina pessoal e profissional. “À medida que a brincadeira se desenrola, há um movimento em direção à consciência do objeto da brincadeira” (Vigotsky, 2007, p.37). Como apontam Pires, Gottens e Fonseca (2017, p. 4), “[...] o elemento lúdico se revela através de relações sociais irreverentes, disruptivas, imaginativas e criativas, características intrínsecas às culturas humanas”.

A utilização da ludicidade como prática adotada no jogo da Capoeira, enquanto uma atividade corporal dentro do ambiente escolar, pode ser direcionada tanto para a formação pessoal quanto para a gestão escolar. Quando inserida em um contexto de aperfeiçoamento e estratégias, a ludicidade na Capoeira se transforma em um veículo poderoso para resgatar elementos culturais. Como ressaltam os autores,

As discussões sobre a introdução da Capoeira na escola e as interpretações culturais de sua abordagem no espaço escolar expressam o fortalecimento da perspectiva que aponta a cultura como uma variante indissociável do processo educativo, reconhecendo-a como um conjunto de sentidos sociais que permitem a identificação dos sujeitos uns com os outros (Gonçalves e Pereira, 2015, p. 81).

Fomentar a ludicidade como uma estratégia pode resultar tendo a como estratégia a Capoeira, pode resultar na criação de uma estrutura dinâmica de gestão participativa, pois incentiva a adoção de uma postura participativa no processo de organização escolar.

As relações estabelecidas com a proposta de implementar a ludicidade na gestão escolar, por intermédio do jogo da Capoeira, pode incentivar o dos estudantes, mas também incentiva a participação ativa de professores e gestores, tornando o processo mais inclusivo, colaborativo e centrado no estudante.

### **Considerações Finais**

Através das análises dos diversos estudos que exploram a ludicidade e a Capoeira como estratégias pedagógicas e culturais, a ludicidade é destacada como um elemento crucial para criar um ambiente de aprendizado favorável, promovem engajamento e descontração, essenciais para alcançar resultados positivos (Cabrera, 2007). Araújo (2017) analisou os efeitos político-pedagógicos da Capoeira em escolas, revelando percepções de professores sobre seu impacto no ensino fundamental. Pereira (2018) investigou os processos educativos em grupos de Capoeira, explorando as interações e o conhecimento construído no contexto cotidiano da prática. Lopes (2018) examinou a privação do brincar nos anos iniciais do ensino fundamental, revelou a discrepância entre as políticas oficiais e a realidade escolar no que diz respeito às atividades lúdicas. Pereira (2019) analisou jogos africanos e destacou a importância da valorização cultural na integração brasileira. Gonçalves e Pereira (2015) exploraram a implementação da Capoeira na educação básica pelo Programa Mais Educação, apontando para uma ênfase na abordagem esportiva em detrimento do aspecto cultural. O estudo de Lucena e Trigueiro (2018) investigou a história da Capoeira na escola, enfocando a transição da percepção negativa inicial para sua aceitação como parte do patrimônio cultural brasileiro, com ênfase na biografia do Mestre Bimba, destacada por meio da revisão de literatura. Estes estudos coletivos oferecem uma visão abrangente sobre a interseção da ludicidade, Capoeira e gestão escolar, enfatizando seu papel na educação e na preservação cultural.

A Capoeira, como uma estratégia lúdica, tem o potencial de transformar a gestão escolar. Ao promover a participação ativa e a colaboração, a Capoeira cria um ambiente educacional dinâmico e envolvente. O presente trabalho destacou a importância de incorporar atividades lúdicas na gestão escolar, evidenciando os benefícios tangíveis que uma abordagem participativa e lúdica pode trazer para a comunidade escolar.

Estes resultados reforçaram a importância de integrar atividades lúdicas como a Capoeira na gestão escolar, contribui significativamente para o desenvolvimento holístico dos estudantes e para uma comunidade escolar mais coesa e engajada.

A ludicidade na gestão escolar, especialmente através da Capoeira, não é apenas uma estratégia; é uma filosofia que reforça a importância do jogo, da colaboração e da expressão na jornada educativa.

A prática da Capoeira não apenas melhora a comunicação, estimula a cooperação e fomenta a autoexpressão, mas também cria um ambiente escolar mais inclusivo e colaborativo.

Neste artigo, apresentamos uma abordagem de revisão de literatura que até o momento não recebeu uma ampla exploração no âmbito das pesquisas em gestão escolar. Nosso principal objetivo foi fornecer uma contribuição destinada a estimular a comunidade científica a refletir sobre aprofundar os procedimentos de pesquisa relacionados ao estado do conhecimento delineado por esta revisão.

A interconexão entre os temas explorados e seus elementos revela uma colaboração intrínseca que fundamenta este artigo. Ao analisarmos a inter-relação entre gestão, ludicidade e Capoeira, percebemos que esses elementos não apenas resgataram memórias da infância, mas também estimularam o desenvolvimento de atividades lúdicas que fomentam uma melhor relação e participação no processo da gestão escolar.

A roda de conversa, em especial quando associada ao brincar, introduz parâmetros por meio das atividades relacionados à ludicidade e à Capoeira. Conforme apresentado pelos autores, essa inter-relação propicia um diálogo modificado que se estende à gestão escolar. Esse diálogo, que encontra paralelos no contexto da Capoeira, cria um ambiente de perguntas e respostas, onde a harmonia do jogo se entrelaça com as cantigas e instrumentos, promovendo um aprendizado e um diálogo essencial para o desenvolvimento da gestão escolar.

Dessa forma, nossa finalidade foi identificar essas inter-relações e apresentar elementos que possam contribuir para futuras pesquisas, incentivam o desenvolvimento de propostas e estimular a busca por novos conhecimentos nesta área.

## Referências

Adrião, T. (2006). *Educação e produtividade: A reforma do ensino paulista e a desobrigação do Estado*. Xamã.

Araujo, M. L. (2017). *Os efeitos político-pedagógicos produzidos pela prática da Capoeira no contexto escolar: A compreensão dos coletivos docentes de duas escolas da RME-POA*, [Dissertação de Mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul], Repositório <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/172190/001054555.pdf>

Bertazzoli, B. F., Alves, D. A., & Amaral, S. C. F. (2008). Uma abordagem pedagógica para a Capoeira. *Movimento*, 14(2), 207-229.



Cabrera, W. B. (2007). *A ludicidade para o Ensino Médio na disciplina de Biologia: Contribuições ao processo de aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da aprendizagem significativa*, [Dissertação de Mestrado não publicada], Universidade Estadual de Londrina.

Falcão, J. L. C. (2001). *Didática da Educação Física*. Unijuí.

Friedman, A. (1996). *Brincar, crescer e aprender: O resgate do jogo infantil*. Moderna.

Friedman, A. (2014). *Linguagens e culturas infantis*. Cortez.

Gonçalves, M. A. R., & Pereira, V. O. (2015). Educação e patrimônio: Notas sobre o diálogo entre a escola e a Capoeira. *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, 62, 74-90. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-901X.v0i62p74-90>

Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura*. Perspectiva.

Jurdi, A. P. S., Silva, C. C. B., & Liberman, F. (2018). Inventários das brincadeiras e do brincar: Ativando uma memória dos afetos. *Interface - Comunicação, Saúde, Educação*, 22(65), 603–608. <https://doi.org/10.1590/1807-57622016.0978>

Lopes, M. S. S. (2018). *O direito de aprendizagem e do brincar nos anos iniciais do ensino fundamental: Formação lúdica docente*, [Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual Paulista]. Repositório <http://hdl.handle.net/11449/153507>

Lucena, R. F., & Trigueiro, N. M. (2018). Educação, jogo de corpo e mandinga: Na capoeira de Bimba. *Cad. Cedes*, 38(104), 89-102. <https://doi.org/10.1590/CC0101>

Lück, H. (2013). *A gestão participativa na escola*. Vozes.

Lück, H. (2017). *A gestão participativa na escola*. Vozes.

Minayo, M. C. S. (2012). Análise qualitativa: Teoria, passos e fidedignidade. *Ciência & Saúde Coletiva*, 17(3), 621-626. <https://doi.org/10.1590/S1413-81232012000300007>

Pereira, A. A. (2019). *Jogos Africanos: Aprendendo com estudantes de origem africana matriculados na Universidade Federal de São Carlos*, [Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de São Carlos]. Repositório <https://repositorio.ufscar.br/11714>

Pereira, L. P. (2018). *Da escola da Capoeira para o jogo da vida: Os saberes e os processos educativos vivenciados por seus praticantes*, [Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Viçosa]. Repositório UFV <https://www.locus.ufv.br/123456789>

Pires, M. R. G. M., Gottens, L. B. D., & Fonseca, R. M. G. S. (2017). Recriar-se lúdico no desenvolvimento de jogos na saúde: Referências teórico-metodológicas à produção de subjetividades críticas. *Texto & Contexto*, 26(4). <https://doi.org/0104-07072017002500017>

Silva, D. A. A. E. (2015). Educação e ludicidade: Um diálogo com a Pedagogia Waldorf. *Educar em Revista*, 56, 101-113. <https://doi.org/10.1590/0104-4060.41463>

Vigotsky, L. S. (2007). *O papel do brinquedo no desenvolvimento — A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. Martins Fontes.