

A ABORDAGEM DA CAPOEIRA NA EDUCAÇÃO FÍSICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL A PARTIR DO JOGO PROTAGONIZADO

Leandro Martins Leacina

Bruna Carolini De Bona

Resumo: No presente artigo abordamos a Capoeira na Educação Física Infantil a partir do jogo protagonizado, buscando fazer uma reflexão sobre como podemos tratar dessa atividade na Educação Física na educação Infantil. Por esse motivo, por meio de pesquisa bibliográfica, compreendemos que a atividade de jogo é a que possibilita as mais importantes mudanças no desenvolvimento das crianças pré-escolares. Pautados em Leontiev (2014), buscamos evidenciar os elementos centrais do jogo protagonizado, buscando evidenciar de que forma a Capoeira pode ser abordada na Educação Física na educação Infantil.

Palavras-chave: Capoeira, Educação Física na educação Infantil, Jogo protagonizado.

EL MÉTODO DE LA CAPOEIRA EN LA EDUCACIÓN FÍSICA INFANTIL A PARTIR DEL JUEGO PROTAGONIZADO

Resumen: Este artículo trata de la Capoeira en la educación física de los niños del juego jugado, tratando de reflexionar sobre cómo podemos hacer frente a esta actividad en la primera infancia Educación Física de la actividad principal del niño. Por este motivo, desde la literatura, entendemos que la actividad de juego es el que permite los cambios más significativos en el desarrollo de los niños en edad preescolar. Guiados por Leontiev (2001), se busca poner de relieve los elementos centrales de la partida jugada que pretende demostrar cómo se puede abordar la Capoeira en Educación Física de los Niños.

Palabras-clave: Capoeira, Educación Física Infantil, Juego protagonizado.

1. INTRODUÇÃO

Durante minha adolescência tive contato com a capoeira na escola, e pude perceber o quando ela nos desenvolve em relação a nossa personalidade, senso de coletividade, musicalidade, e tantos outros aspectos sociais. Ao entrar na graduação em Educação Física, na disciplina de capoeira¹, pude

¹Com uma abordagem crítica, o ensino da Capoeira no curso de Licenciatura em Educação Física da UNESC, traz em seu objetivo geral o conhecimento histórico tendo uma visão crítica sobre os fatos, e o “saber fazer” elencando uma estrutura que possibilite ao acadêmico o conhecimento sobre a prática da Capoeira.

ver o quanto ela é importante para o desenvolvimento das pessoas compreendendo-a como um conteúdo da cultura corporal.

Neste sentido, observamos que muitas vezes a capoeira não é considerada² em alguns níveis de ensino, como por exemplo, na Educação Física na educação Infantil. A partir daí surge o tema dessa pesquisa: *a abordagem da capoeira na Educação Física na educação Infantil a partir do jogo protagonizado*³.

O jogo protagonizado aqui citado seria a forma mais propícia para abordar tal conteúdo, pelo fato da criança se encontrar na atividade de “jogo”, período de desenvolvimento em que as crianças ainda estão se reconhecendo e reconhecendo o mundo dos adultos através de atividades que se assemelham com o cotidiano dos mesmos. “O jogo, na psicologia Histórico-Cultural, é tomado como sendo o jogo protagonizado, ou jogo de papéis, no qual a ser desempenhado pela criança é explícito e as regras estão implícitas nesse papel.” (NASCIMENTO, 2009, p. 153).

Buscando respostas ao nosso tema, elencamos como objetivo geral: analisar o trato da capoeira na Educação Física Infantil a partir do jogo protagonizado, tendo como objetivos específicos: 1) Compreender a capoeira e seu histórico, 2) Caracterizar a capoeira na Educação Física na educação Infantil a partir do jogo protagonizado.

A metodologia para realização do projeto foi pesquisa a bibliográfica, tomamos Leontiev (2001) na obra *Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar*, como base para poder entender como se constitui o jogo protagonizado. Já Nascimento (2009) nos ajuda a compreender o jogo protagonizado na perspectiva das aulas de Educação Física na Educação Infantil.

Nos próximos parágrafos faremos uma fundamentação teórica a partir dos autores já citados anteriormente. Buscaremos articular a Capoeira com o jogo protagonizado a partir do 1º ciclo de escolarização apontado pelo Coletivo de Autores (1992) em articulação com a atividade de jogo, atividade principal da criança nesse período de desenvolvimento.

2. O JOGO PROTAGONIZADO NA EDUCAÇÃO FÍSICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Numa perspectiva Crítico-Superadora (Coletivo de Autores, 2012), ao tratar da Educação Física na educação Infantil, partimos pela compreensão dos ciclos de escolarização⁴, mas especificamente do 1º ciclo abordado pela obra. Conforme o Coletivo de Autores (2012, p. 36)

O primeiro ciclo vai da pré-escola até a 3ª série. É o ciclo de organização da identidade dos dados da realidade. Nele o aluno encontra-se no momento da sincrese. Tem uma visão sincrética da realidade. Os dados aparecem (são identificados) de forma difusa, misturados.

² E em outros níveis também como no Ensino Fundamental e Ensino Médio.

³ O termo Jogo protagonizado pode ser entendido como sinônimo do “faz de conta”, jogos de papéis, atividade principal da criança no período pré-escolar.

⁴ O ensino é organizado e apresentado aos alunos de maneira simultânea, e o conhecimento para o educando irá progredir de forma espiralada e sem fragmentação.

O primeiro ciclo escolar vai da pré-escola até o terceiro ano, e tem como ponto central a identificação dos dados da realidade. Nesse momento, o educando tem uma visão confusa e sincrética da realidade, e para que possa ter a percepção do real cabe ao professor uma organização dos dados da realidade para que o mesmo comece identificar semelhanças e diferenças no real aparente. Nesse ciclo, prevalece para o aluno as relações táteis, visão e audição.

Os dados aparecem (são identificados) de forma difusa, misturados. Cabe à escola, particularmente ao professor, organizar a identificação desses dados constatados e descritos pelo aluno para que ele possa formar sistemas, encontrar as relações entre as coisas, identificando as semelhanças e as diferenças. (COLETIVO DE AUTORES, 2012, p. 36).

Partindo dessa compreensão, podemos evidenciar os princípios teóricos que orientaram a elaboração conceitual dos ciclos de escolarização pelos autores da obra. Baseados na teoria Histórico-cultural, entendemos que no primeiro ciclo de escolarização, a criança se desenvolve a partir do jogo protagonizado, sua atividade principal nesse período de desenvolvimento.

Chamamos atividade principal aquela em conexão com a qual ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico da criança e dentro da qual se desenvolvem processos psíquicos que preparam o caminho da transição da criança para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento. (LEONTIEV, 2014, p. 122).

A partir desta perspectiva, o “jogo protagonizado” passa ter certas características que, segundo Fontana (1997), se referem ao ato da criança de assumir determinado papel na atividade de jogo, a utilização de determinados objetos em seu desenvolvimento e a utilização de regras implícitas nas relações estabelecidas. Vejamos cada característica de maneira mais aprofundada.

Sendo assim, buscamos fazer uma reflexão sobre *a papel, as regras implícitas e os objetos* a partir de um estudo experimental apresentado por Leontiev (2014), numa situação real de jogo protagonizado. Durante um processo de vacinação contra varíola, as crianças agiam da mesma forma que os adultos. Elas realmente esfregavam a pele do braço “com álcool”, em seguida faziam um arranhão e depois friccionavam a “vacina”. Logo em seguida o pesquisador interferiu na brincadeira e perguntou: vocês gostariam que eu lhes desse álcool de verdade? Rapidamente as crianças aceitaram a sugestão pois para eles a brincadeira iria ficar muito mais próxima do real aparente. Logo em seguida o pesquisador falou: “vacinem primeiro e depois vocês poderão esfregar o álcool de verdade”. (LEONTIEV, 2014, p. 126). Logo as crianças rejeitaram esta ideia, pois iria contra as regras da brincadeira, pois no real aparente não era assim que os adultos faziam. “Nunca se faz o contrário – assim sendo, é melhor ficar com o álcool imaginário; então, a própria ação estará inteiramente de acordo com a situação real.” (LEONTIEV, 2001, p. 126).

Tendo citado este jogo protagonizado, observamos que nesta brincadeira exercida pelas crianças se evidenciam as três características citadas anteriormente. Cada criança assumiu seu papel: o

médico ou enfermeiro e o paciente. Vários objetos são assumidos pela brincadeira. “[...] pode-se usar papel, em vez de algodão; um pedacinho de madeira ou um simples pauzinho, em vez de agulha; um líquido imaginário, em vez de álcool, mas o conteúdo e a sequência da ação devem, obrigatoriamente, corresponder a situação real.” (LEONTIEV, 2014, p. 126). Isso nos remete aos modos de ação da brincadeira, suas regras implícitas. Evidencia-se no fato das crianças não aceitarem passar o álcool no paciente após a vacinação.

O papel aqui citado é o meio em que a criança desempenha determinada função que perspectiva desenvolver enquanto adulto, em que ela acaba sendo a protagonista e comandante de suas próprias condutas sociais, passando assim ter mais autonomia de seus próprios atos.

O papel representado pela criança é central no jogo como atividade, porque ela é a referência para o seu comportamento. É o papel, com suas ações e relações (e os significados sociais que dela se desprendem), que organizam o comportamento da criança. (NASCIMENTO, 2009, p. 153).

Sendo assim, o papel no jogo exemplificado, seria a criança como um enfermeiro ou um médico, a referência que tinha naquele determinado momento. O papel, portanto, é um signo ou um instrumento psíquico externo (Vygotski, 1995), que possibilita a criança dominar os estímulos que incidem sobre ela e, assim, dominar sua própria conduta. Segundo Leontiev (2014), o papel lúdico é a ação sendo reproduzida pela criança. No papel que desempenha no jogo protagonizado, a criança assume certa função social generalizada do adulto, muitas vezes uma função profissional. O papel é um dos componentes iniciais do jogo protagonizado segundo o autor.

Uma criança que se imagina um motorista em uma brincadeira reproduz talvez a forma de agir do único motorista que ela viu, mas sua própria ação é uma representação, não de um certo motorista concreto, mas de um motorista “em geral”, não suas ações concretas [...], mas as ações de guiar um carro em geral [...]. (LEONTIEV, 2014, p. 130).

Tratando do objeto, esse se refere a utilização pela criança de determinado objeto, que se assemelha, ao que e/ou a quem ela está representando naquele determinado momento. A utilização de objetos nada mais é do que uma aproximação ao real aparente referente ao seu meio social.

O objeto no jogo protagonizado é muito importante, pois, a manipulação desse objeto, faz com que a criança se sinta mais próxima do mundo adulto. Com isso, temos o “brinquedo” que para a criança tem muita importância e vai além de um recurso lúdico, mas sim de uma articulação com o mundo adulto. Segundo Leontiev (2014), a criança utiliza-se de um objeto para atingir um melhor efeito. O autor destaca as principais diferenças que distinguem os vários objetos do jogo protagonizado.

Primeiramente, há brinquedos de largo alcance, por assim dizer (varas, blocos etc., [...]); eles podem participar de várias ações. Em contraste com eles podemos diferenciar objetos especializados [...]. Entre eles podemos distinguir os que não possuem funções fixas e os que a possuem, como por exemplo, um brinquedo

representando um acrobata balançando-se em uma barra horizontal. (LEONTIEV, 2014, p. 131).

Passamos a analisar agora, as regras de ação implícitas nos jogos protagonizados. A regra aqui citada é o que possibilita a protagonização do jogo, tornando-o o mais real possível. As regras implícitas são fundamentais pois sem elas o jogo seria uma desconstrução do real sendo protagonizado. Segundo Piccolo (2010, p. 194)

O jogo protagonizado caracteriza-se pela riqueza e predomínio das situações fictícias sobre regras rigidamente estabelecidas, embora essa relação não seja bem de oposição, pois ao teatralizar as relações sociais a criança se apropria e assume determinadas regras incorporadas pelos papéis sociais que pretende protagonizar.

Retomando o estudo experimental destacado por Leontiev (2014), relembramos o momento em que o pesquisador fala para as crianças passarem o álcool primeiro e depois vacinarem. Elas recusam a sugestão do pesquisador, pois reconhecem que não é assim que os adultos costumam fazer, por isso não poderiam quebrar esta regra. Sobre isso, Leontiev (2014) aponta que as regras de ação do jogo se constituem como outro elemento constitutivo dessa atividade. Quando uma criança assume um papel, como por exemplo de professora numa escola maternal, ela se conduz de acordo com as regras de ação latentes a essa função social. “A unidade do papel do enredo e da regra do jogo expressa a unidade do conteúdo físico e social do brinquedo na fase pré-escolar [...] preservada ao longo desse estágio”. (LEONTIEV, 2014, p. 133).

Continuamos nosso estudo apresentando um breve relato sobre a Capoeira, buscando trazer elementos históricos que contribuem no seu processo de ensino aprendizagem, compreendendo como ela se constitui enquanto Cultura Corporal a ser tratada como atividade que perfaz os conteúdos da Educação Física.

3. A CAPOEIRA

A Capoeira, tratada aqui como conteúdo da cultura corporal, é um tema fundamental para ser debatido com os educandos em seu percurso formativo, pois em meio a tantos conflitos e combates do negro com a escravidão é imprescindível que tratássemos dela como parte histórica a ser estudada e refletida. Conforme o Coletivo de Autores (2012, p. 75), “a capoeira encerra em seus movimentos a luta a emancipação do negro no Brasil escravocrata. Em seu conjunto de gestos, a capoeira expressa, de forma explícita, a ‘voz’ do oprimido na sua relação com o opressor.”

De acordo com Nestor Capoeira (2010), a origem da capoeira, se africana ou brasileira, até hoje é motivo de discussão. Em meio a uma terrível viagem nos navios negreiros, os negros foram tirados de suas terras natais para trabalharem e serem torturados dia e noite por pessoas que os

tratavam de maneira desumana. Mesmo assim, os negros ainda mantinham sua cultura e suas crenças em meio a tamanha crueldade.

A partir da escravidão dos negros, considerada como lucrativa moeda de troca, os mesmos tiveram que criar uma forma eficaz para se defender, em que a única alternativa era utilizar o próprio corpo como arma de combate contra a escravidão e a opressão. A capoeira como forma de resistência, dava aos capoeiristas autoconfiança, solidificava a união dentro de pequenos grupos e formava lutadores ágeis, perigosos e insolentes, o que iria totalmente contra os interesses dos senhores brancos. Segundo Nestor Capoeira (2010 p.34), “no Brasil, por volta de 1814, a capoeira e outras expressões culturais negras começaram a ser reprimidas e perseguidas pelos senhores brancos”.

Após anos de luta contra a escravidão, os negros avançam no processo de luta contra a escravidão. Em meio a um novo contexto social, dois capoeiristas que ficaram para história construíram cada um, sua maneira e seu jeito de jogar e divulgar a capoeira para o mundo: mestre Bimba e mestre Pastinha. Através deles surgiu a Capoeira Angola e Capoeira Regional. Tendo abordado brevemente tal conteúdo, trataremos então de articular a Capoeira com o “jogo protagonizado” para a Educação Física na educação Infantil.

4. A CAPOEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL A PARTIR DO JOGO PROTAGONIZADO

Para começarmos articular a Capoeira com o jogo protagonizado, precisamos tornar a Capoeira algo relevante para as crianças. Precisamos gerar nelas a necessidade de querer conhecer ainda mais sobre essa atividade, de querer reproduzir seus modos de ação, seus papéis. Sabemos que a criança reproduz em seus jogos aquilo que reconhece em seu cotidiano: o motorista em seu carro, os afazeres domésticos diários, a professora com sua turma de alunos, os super-heróis dos desenhos. As crianças não poderão desenvolver em seus jogos aquilo que não reconhecem em sua prática social. Compreendemos que uma aproximação à capoeira é necessária para que surja necessidade por parte dos pré-escolares de protagonizar essa atividade humana.

Sendo assim, como poderíamos gerar tal necessidade nas crianças? O educador poderá, num momento, apresentar para as crianças o que é a Capoeira, pela apresentação de fotos, vídeos, histórias infantis, tudo para que a criança comece a ter alguma relação com este tema da cultura corporal. Tendo apresentado a Capoeira para as crianças e tendo gerado esta necessidade de protagonizar a Capoeira. A partir daí inicia-se a construção de possibilidades de desenvolvimento do jogo, pelo incentivo do professor, pelos papéis que cada criança poderá assumir na brincadeira e pelos objetos disponibilizados para o jogo. Explicitaremos algumas dessas relações no próximo tópico.

4.1 O papel assumido pelas crianças

Após termos o embasamento teórico, buscamos articular a Capoeira com o jogo protagonizado a partir de suas características centrais, a representação de papéis, a utilização de objetos e o respeito as regras de ação no desenvolvimento do jogo.

Como havíamos citado, o papel exercido pela criança é tomado como uma protagonização das condutas sociais. Sendo assim, na Capoeira, a criança poderá protagonizar vários papéis que fazem parte desta prática cultural. Em uma roda de Capoeira existem vários significados que estão implícitos na roda, como por exemplo: um aperto de mão antes de iniciar o jogo pelos integrantes da roda, o respeito entre os Capoeiristas, os músico e o Mestre da roda sendo o centro e início do jogo, entre outros. Enfim, vários aspectos que fazem com que em uma roda de Capoeira coexistam vários papéis a serem protagonizado pelas crianças.

Partindo do princípio que os educandos nesta determinada fase tem uma visão turva e sincrética da realidade, cabe ao professor organizar o conhecimento para que ele consiga se apropriar e espiralar sua *Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP)*, compreendida como relações existentes nas capacidades cognitivas e biológicas dos alunos, em que a interação social do aprender com outras pessoas com maior possibilidade de apropriação de conhecimento científico, potencializa o seu desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1989).

Tendo em vista esta fase de desenvolvimento da criança, pressupomos que para a roda de capoeira ter algum significado naquele determinado momento, o educador utilizará de várias maneiras para que a criança entenda o que é uma roda de Capoeira, como por exemplo: fotos e vídeos de uma roda de Capoeira, músicas tocadas em rodas de Capoeira, histórias infantis, contos, desenhos, enfim, tudo para que a criança consiga construir em seu pensamento, os papéis que compreendem a prática social da capoeira.

A partir da construção da roda de capoeira pelas crianças, podemos evidenciar os papéis que serão assumidos por ela no desenvolvimento do jogo protagonizado, como por exemplo: o mestre da roda, os músicos na roda, integrantes da roda, capoeiristas que estarão no meio da roda.

Podemos também remeter o jogo protagonizado para destacar os papéis históricos que protagonizaram essa atividade, por exemplo: capitão do mato, os escravos, os senhores dos escravos e os próprios quilombos onde os negros eram refugiados. Enfim vários papéis onde através dos mesmo poderemos também trabalhar a historicidade com a criança com atividades lúdicas envolvendo a história em movimento remetendo-nos a uma simultaneidade dos conteúdos explorando várias atividades lúdicas envolvendo a Capoeira e seu histórico.

Continuamos explicitando a Capoeira articulada com as possibilidades de exploração dos objetos no jogo protagonizado.

4.2 Objetos na Capoeira

O objeto para a criança é fundamental, pois, através dele, a criança pode se aproximar ainda mais das ações do mundo adulto. Tendo em vista que estes objetos são de extrema importância para a criança. O mesmo se torna para eles uma ferramenta muito importante para o jogo protagonizado. Ressaltamos, conforme já apresentado nesse estudo, que esse objeto não pode ser qualquer objeto. A criança precisa identificar determinada semelhança com que está sendo protagonizado, como por exemplo: a criança está brincando de motorista de ônibus, o que será que ela irá pegar para ser o volante do ônibus, um lápis ou uma tampa de panela? Sem sombra de dúvida a criança pegará a tampa de uma panela pois se assemelha com o volante do ônibus.

Alguns dos objetos utilizados na Capoeira são os instrumentos musicais: *berimbáu* - vara flexível e resistente com um cordão de aço acompanhada de baqueta, pedra e caxixi; *pandeiro*, *atabaque*, *reco-reco*. Também lembramos os objetos que se referem à indumentária do capoeirista: *corda* - que defini a graduação do capoeirista e o *abadá*, a roupa do capoeirista.

Para abordar esses objetos a partir do jogo protagonizado, o educador poderá confeccionar tanto os instrumentos como possibilitar acesso ao traje dos capoeiristas para dar ênfase à roda e aos papéis tomados pelas crianças no jogo, como por exemplo: as crianças pintarem o cordão para colocarem na cintura, fazendo a referência ao próprio cordão que indica o grau do capoeirista. O manuseio do berimbau, pandeiro, atabaque, reco-reco, pode ser pensado tanto na perspectiva do material real da roda ou com materiais alternativos. Lembramos que facilmente uma pequena vara pode ser tomada pela criança como sendo um berimbau, já que possibilita a mesma um manuseio próximo do real. Objetos variados podem assumir a forma dos objetos da capoeira. Cabe ao professor possibilitar aos alunos os arranjos materiais necessários para dar suporte ao jogo protagonizado das crianças.

4.3 As regras de ação

As regras de ação, já citadas anteriormente, se apresentam de maneira relevante para a atividade de jogo, ou seja, é o que faz a protagonização ser o mais real possível em relação ao que está sendo protagonizado. Regras e papéis estão fortemente ligados, havendo uma relação indissociável no desenvolvimento do jogo protagonizado entre eles.

Sendo assim, na Capoeira, existem várias regras que estão implícitas, como por exemplo: a organização da roda propriamente dita, o posicionamento dos músicos na roda, o mestre da roda e seu comando dentro dela, o respeito entre os capoeiristas, o cordão que os capoeiristas usam indicando qual nível de graduação está, ou seja, várias regras e condutas tomadas pelos capoeirista que estão presentes na roda.

A partir do jogo protagonizado, a Capoeira para criança terá maior significado e relevância a partir das *regras, objetos e papéis* que ela irá perceber através de suas condutas. Portanto a utilização

do jogo protagonizado e os itens que nele está presente facilitara muito o entendimento da Capoeira no ciclo em qual a criança se encontra.

Poderíamos tomar como regras básica de uma roda de capoeira como por exemplo: o respeito entre os capoeirista fazendo com que a criança consiga entender este significado através de pequenas coisas como um aperto de mão ou esperar sua vez para jogar na roda; o posicionamento dos músicos dentro da roda como por exemplo a centralização deles no meio da roda com o mestre centralizado bem no meio dela, enfim tudo para que a roda fique o mais real possível.

Também poderíamos tomar como papel a ser exercido pela criança, os músicos, capoeiristas, o mestre da roda, o capitão do mato, os senhores dos escravos, o próprio quilombo. Vários papéis essenciais que fazem parte da Capoeira.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que a Capoeira como cultura corporal deve sim ser trabalha com a Educação Física Infantil, pois existem vários meios para que essa prática humana seja apropriada pelas crianças, além de estar interligada com o currículo obrigatório de cultura Afro-brasileira, sendo que a mesma também está prevista nas diretrizes curriculares da Educação Física. Destacamos aqui as possibilidades de apropriação da Capoeira a partir do jogo protagonizado. A opção por essa perspectiva se deve ao fato de que analisamos, nessa atividade, as mais amplas possibilidades de desenvolvimento das crianças apoiados nos autores que deram base a esse estudo. Buscamos destacar aqui os elementos centrais do jogo protagonizado, superando a ideia de um receituário de atividades para trabalhar a capoeira na Educação Física na educação Infantil. Poderíamos ter elencado uma série de ações empíricas que poderiam levar as crianças a se apropriar dessa prática. Mas, com decorrer das leituras, entendemos que essa atividade exige um outro tipo de encaminhamento, que supera a prescrição de ações, Engendrando a uma necessidade de compreensão profunda sobre a teoria do jogo pelo docente, estando esse consciente de que os jogos são elementos da cultura humana e precisam ser ensinados com um denso processo de criação e recriação incessantes.

A partir da pesquisa bibliográfica conseguimos atingir nosso objetivo geral que era *abordar a capoeira na Educação Física na educação Infantil a partir do jogo protagonizado*. A partir deste artigo conseguimos ter um maior e melhor esclarecimento metodológico quanto ao trato pedagógico da capoeira no primeiro ciclo de escolarização para a Educação Física Infantil, deixando bem claro aos leitores que temos que trabalhar este tema com as crianças, pois faz parte do amplo repertório da Educação Física escolar.

Obviamente que uma pesquisa de campo possibilitaria uma aproximação muito mais próxima do real, pois além do conhecimento expostos poderíamos trazer elementos e fatos que enriqueceriam ainda mais as análises. Fica então para possíveis avanços sobre o assunto em um futuro próximo, a

possibilidade de construir tal atividade com as crianças, entendendo os limites e avanços possibilitados por tal perspectiva, buscando agregar e elencar mais sobre o que já foi exposto nesse artigo.

REFERÊNCIAS

CAPOEIRA, Nestor. **Capoeira: Pequeno Manual do Jogador**. 9 ed. rev. E atual Rio de Janeiro: Record, 2010.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 2012.

FONTANA, Roseli, **Psicologia e trabalho pedagógico**, São Paulo: Atual,1997.

LEONTIEV, Alex N. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar**. In: VIGOTSKII, L.S., LURIA, A.R., LEONTIEV, A.N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 2014.

NASCIMENTO, Carolina P; DANTAS, Luiz Eduardo. O desenvolvimento histórico-cultural da criança nas aulas de educação física: possibilidades de trabalho a partir da atividade principal e dos temas. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 31, n. 1, p. 147-161, setembro 2009.

PICCOLO, Gustavo Martins. O Jogo por uma Perspectiva Histórico-Cultural. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, V.31, n.2, p.187-202, Janeiro 2010.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKI, L. S. **Obras escogidas, tomo III**. Madri: Visor, 1995.