

IX SEMINÁRIO INTERNACIONAL Educação Física, Lazer e Saúde

SIEFLAS 2013

Desafios e Oportunidades num Mundo em Mudança



Coordenadores: Beatriz O. Pereira, Graça S. Carvalho, António C. Cunha & Alberto Nídio Silva

Universidade do Minho - Instituto de Educação
Braga, Portugal - 03 a 06 de Julho



Realização: Centro de Investigação em Estudos da Criança (CIEC)
www.ciec-uminho.org/sieflas2013 | sieflas@ie.uminho.pt | (+351) 253 60 12 12

FICHA TÉCNICA:

Título: Atas do IX Seminário Internacional de Educação Física, Lazer e Saúde

Proceedings of the IX International Seminar of Physical, Leisure and Health

Coordenadores de Edição: Beatriz O. Pereira, Graça S. Carvalho, Camilo Cunha, Alberto Nídio Silva.

Autor (es): Beatriz O. Pereira, Graça S. Carvalho, António Camilo Cunha, Alberto Nídio Silva

Comissão Editorial: Alberto Nídio Silva, Carla Silva, Cláudia Ferreira.

Arranjo de textos: Carla Silva e Claudia Ferreira

Data: Julho de 2013

Impressão: Instituto de Educação, Universidade do Minho, Braga.

ISBN: 978-972-8952-27-3

Edição: Centro de Investigação em Estudos da Criança (CIEC), Instituto de Educação, Universidade do Minho, Campus de Gualtar, 4710-057 - Braga, Portugal.

Telefone: 253601212

Email: ciec@ie.uminho.pt

URL: www.ciec-um.org

CULTURA LÚDICA E FORMAÇÃO DE EDUCADORES: APONTAMENTOS SOBRE A CAPOEIRA ANGOLA

Roberto Sanches Rabêllo – Professor Associado da FACED / UFBA.

António Camilo Cunha – CIEC / IE – Universidade do Minho

Resumo

Pesquisa etnográfica desenvolvida na U. Minho visando compreender processos de construção da identidade cultural na Bahia e em Angola. O problema relaciona-se com a forma como a capoeira educa esteticamente e contribui para a construção da identidade cultural. Mostra a capoeira como fator de identidade cultural, que contribui para uma humanização transcendente. A capoeira educa esteticamente no sentido da sensibilidade, da percepção, do diálogo corporal, melhorando o relacionamento do sujeito consigo mesmo, com o outro e com o mundo...

Palavras – Chave: Cultura Lúdica, Formação de Professores, Capoeira Angola

Introdução

Este texto realiza uma reflexão sobre a cultura lúdica e a formação de educadores “não formais” a partir de uma perspectiva mais antropológica, tendo como base uma pesquisa sobre a capoeira angola, a partir de material empírico colhido na Bahia e em Angola, na África. Nessa reflexão procuro caracterizar o jogo em geral e o jogo da capoeira, relacionar jogo e cultura lúdica e apontar alguns elementos característicos da forma de educar o educador.

Luckesi (2005) entende a ludicidade como um estado interno de consciência plena, uma entrega vivida sobretudo internamente, mas com inteireza, envolvendo o pensamento, sentimento e ação. Para ele, a harmonia entre as dimensões cognitiva, psicomotora e afetiva contribui para o desenvolvimento humano. Entretanto, conforme o autor, o ser humano se desenvolve através das suas ações intencionais na vida, mas não se desenvolve sozinho, mas na convivência harmônica ou conflituosa com o outro. O homem desenvolve suas potencialidades com o outro, como membro de uma determinada cultura, ou seja, dentro de um determinado contexto cultural e histórico.

A ludicidade decorre do mundo interno de cada um, em resposta a atividades externas aprendidas socialmente no convívio com o outro. Esse convívio numa determinada comunidade ao longo do tempo desenvolve o que alguns autores chamam de “personalidade de base”, “personalidade cultural”, que se caracteriza por um determinado sentimento básico comum a todos os seus membros (cf. DUARTE JUNIOR, 1988, p. 108). Outros preferem falar de uma “identidade cultural”, mas enfim, toda cultura possui uma forma de sentir, pensar e agir que lhe é peculiar, que identifica seus membros. Será que podemos então falar de uma cultura lúdica? Como podemos caracterizar a nossa cultura tomando o jogo da capoeira como referência?

Mesmo reconhecendo a ludicidade como um estado de espírito inato ao ser humano percebemos, como lembra Huizinga (2003) que o jogo tem algo que vai além do instinto, envolvendo o elemento cultural, simbólico característico do humano. Esse elemento cultural, lúdico e simbólico é aprendido socialmente, embora nem sempre necessite de uma educação formal para a sua apreensão.

Pretendo abordar a atividade lúdica da capoeira angola como um fenômeno social que por meio da observação, da percepção das suas características, do levantamento dos valores culturais nos quais se espelham pode nos ajudar na construção do conceito de “cultura lúdica”, conforme explicitado por Brougère (2002), na compreensão da nossa própria identidade cultural e na reflexão a respeito da educação do educador.

Cultura lúdica

Como lembra Brougère (2002) “brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem” (p. 20). As experiências lúdicas desenvolvem em especial a cultura lúdica. As crianças aprendem a brincar nas brincadeiras que realizam, desenvolvem um jeito de fazer, um jeito de ser e um jeito de construir a brincadeira. Acredita-se que dessa maneira ela desenvolve a ludicidade, aqui sim, uma dinâmica interna do sujeito. Brougère (1998; 2002) caracteriza a cultura lúdica como o conjunto vivo e diversificado de todos os elementos da vida, os recursos disponíveis, os procedimentos, as regras, os esquemas, os hábitos que fornecem referências que tornam o jogo possível, ou que permitem construir o que ele chama de segundo grau, ou seja, o faz-de-conta.

São referências objetivas e intersubjetivas que formam um “vocabulário” que precisa ser apropriado previamente pelo jogador.

Assim, a cultura lúdica é constituída pelo conjunto dos episódios da vida da criança, incluindo os eventos, os ambientes, os materiais, em especial as atividades lúdicas (brinquedos, festas, atividades artísticas, jogos experienciados), que contribuem para a construção das situações imaginárias características do brincar. Essas atividades lúdicas e não lúdicas em última instância contribuem para a elaboração da subjetividade, do ser humano ou da existência humana.

A criança utiliza os recursos disponíveis da sua cultura para aprender a jogar, ou a construir o faz de conta, intercambiando diferentes papéis. No faz de conta ela joga com a realidade e com a imaginação, criando um novo mundo, que mistura a vida objetiva e a vida subjetiva. Brincar é criar, no sentido de estabelecer relações entre a vida real, em acordo com os dados da sua cultura e com o mundo imaginário construído.

O conceito de cultura lúdica parece limitado ao jogo, mas não apenas ao jogo de regras, já que envolve também esquemas de brincadeiras, imitação de personagens veiculados por diferentes indivíduos, brinquedos diversificados, video games, etc. A regra é apenas a definição de uma forma de organização do jogo e podem ser implícitas, daí podermos estender o conceito de cultura lúdica para as atividades lúdicas em geral. Cultura é um sistema de símbolos e significados compartilhados e que podem ser interpretados. E quando dizemos que essa cultura é lúdica, estamos aproximando de aspectos que são característicos dos jogos e das brincadeiras, mas também de rituais como a festa ou o ritual da capoeira.

Entendendo dessa maneira pode-se pensar no caráter lúdico de uma cultura a partir das características que a aproxima das brincadeiras e dos jogos. Como pode-se pensar o jogo da capoeira a partir de características do jogo em geral. Seguindo a trilha de Brougère (1998), considera-se que todo jogo possui características comuns. Em primeiro lugar o faz de conta, enquanto realidade transformada. Em segundo lugar o acordo tácito dos jogadores, que decidem estabelecer o mundo imaginário como se fosse real. Depois a forma de organização do jogo, aquilo que o regula, dirige, rege ou governa, conforme o próprio costume daquela cultura. Em quarto lugar o caráter frívolo, no sentido de ser uma ação sem consequências, um fim em si mesmo, ou com

consequências minimizadas, justamente porque é "de brincadeira". Por fim, o aspecto da incerteza dos resultados, da imprevisibilidade, pois o jogo depende de fatores internos, como a atitude mental, a motivação, o envolvimento; e externos, como a conduta dos outros, que resulta em possibilidades variadas.

Como produto da interação social o jogo incorpora sempre novos elementos. A criança é considerada co-contrutora da cultura lúdica já que, aprende a brincar brincando e criando novos significados. Ela é herdeira de um patrimônio cultural, que reflete o conhecimento e a experiência adquiridas pelas gerações anteriores. Mesmo considerando o jogo produzido pelo adulto, na interação com este a criança interpreta significados, imprimindo de alguma forma, ao seu jeito, novas significações. Nas interações sociais que realiza ao brincar a criança desde a mais tenra idade adquire e constrói sua cultura lúdica, aprende a brincar e a exercitar uma linguagem imaginária que transforma a realidade dando-lhe novos significados.

Contudo, argumenta Brougère (2002) a cultura lúdica é produzida pelo sujeito social mas é também fruto de uma produção externa, sofrendo influências da cultura em geral. Sobretudo em tempos de globalização as significações são dadas pelos adultos às crianças, por meio das diversas mídias. E as crianças reproduzem esquemas de ação ou adaptam os conteúdos aos seus esquemas, conforme o gênero, a faixa etária, o ambiente em que vive, negociando as significações veiculadas com a sua experiência anterior.

O autor, da mesma forma como Vygotsky (2000), considera todo jogo como um faz-de-conta, na medida em que rompe com as significações da vida cotidiana, atribuindo a estas um outro sentido. E todo jogo envolve regras, ou explícitas, ou implícitas (as regras do comportamento).

Para Brougère (2002) não existe na criança uma brincadeira natural, pois esta é um processo de relações interindividuais, portanto, de cultura. Brincar se aprende na relação com o outro, sem que isso necessite ser ensinado como fazemos no aprendizado da linguagem escrita.

Vygotsky (2000, p. 143), ao discorrer sobre o simbolismo da criança, afirma que para a criança não importa "o grau de similaridade entre a coisa com que se brinca e o objeto denotado. O mais importante é a utilização de alguns objetos como brinquedos e a possibilidade de executar, com eles, um gesto representativo. Essa é a chave para

toda função simbólica do brinquedo das crianças.” As atividades lúdicas são indispensáveis ao desenvolvimento da criança, contribuindo para a apreensão dos conhecimentos e para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, para o desenvolvimento da percepção, da imaginação, da memória, do sentimento, do pensamento abstrato, da fantasia, da linguagem, da representação.

O autor não distingue jogo, brincadeira, brinquedo, mas acredita que é por meio dessas atividades que a criança partilha o simbolismo, assimilando o mundo cultural, organizando suas experiências, trabalhando seus sentimentos e pensamentos. A atividade lúdica ajuda a criança a ter acesso aos sentimentos da sua cultura e a desenvolver os seus pensamentos a respeito do mundo em que vive e das pessoas com as quais convive. É essa a forma que conhece o mundo, que elabora, que cria, estabelecendo relações do mundo real com o mundo do faz-de-conta. Dessa forma imagina um novo mundo, cria um mundo diferente para si, projeta o seu futuro em novos moldes. Criar é isso, elaborar o imaginário, estabelecendo novas relações, que satisfaçam seus desejos. A representação simbólica no brinquedo, como uma forma de linguagem em estágio precoce, contribui para a aquisição da linguagem até mesmo escrita (VYGOTSKY, 2000, p. 147).

White (apud LARAIA, 2008, p. 55) acredita que sem o símbolo não haveria cultura e o homem seria apenas animal, não um ser humano: “Foi o símbolo que transformou nossos ancestrais antropóides em homens e fê-los humanos.” E mais: “É o exercício da faculdade de simbolização que cria a cultura e o uso de símbolos que torna possível a sua perpetuação.”

Mas qual será o papel do simbolismo para a origem o jogo da capoeira? Qual será a contribuição da dimensão lúdica e simbólica para a origem desse jogo? Se o símbolo fez do homem um ser humano, se a simbolização é a criadora da cultura, creio que seria importante determinar a contribuição do espírito lúdico e das atividades lúdicas para a origem do jogo da capoeira e para a construção da identidade cultural afrodescendente.

Apontamentos sobre a capoeira angola como fator de identidade cultural

A capoeira foi reconhecida como patrimônio cultural brasileiro e vem sendo discutida nos trabalhos acadêmicos como importante vetor para a compreensão da cultura de matriz africana. O seu potencial lúdico e estético nos levou a relacionar essas dimensões com a própria construção da identidade cultural na Bahia e em Angola e discutir princípios, valores, modos de comportamento subjacentes. Estes por sua vez oferecem referências importantes para a reflexão da educação do educador no mundo globalizado.

Dentro dos variados tipos de jogos poderíamos colocar a capoeira talvez como um jogo de destreza, na medida em que evoca risco e habilidade, embora contribua para uma ideia de desconstrução e diversão. Isso porque exige atenção, inteligência, resistência nervosa que um jogo de destreza requer (cf. CALLOIS, p. 17).

O jogo da capoeira, diferente do brinquedo que não parece definido por uma função, possui uma função específica, relacionada com o desenvolvimento da habilidade do jogador para a luta. No jogo, o capoeirista tem que ludibriar o adversário com o objetivo de atingi-lo ou derrubá-lo. Tem também uma função simbólica, sendo fonte de imagens, de criação de formas e representações que compõe a cultura.

Por meio do jogo da capoeira as pessoas se apropriam da cultura tradicional africana, com suas formas simbólicas e seus valores. Trata-se de um jogo que é também arte: luta e dança ao mesmo tempo. E como arte exprime os sentimentos da cultura.

Como membro de uma cultura o capoeirista se situa num determinado contexto histórico cultural com suas formas de sentir. E como forma artística a capoeira permite também a vivência do “sentimento da época”, ou seja, da forma de sentir de uma época passada, permitindo o acesso à visão de mundo de uma cultura de origem africana que difere da tradição de outras culturas, imprimindo características diferentes às suas atividades lúdicas, estéticas e religiosas.

A forma como a capoeira angola enquanto jogo/dança educa de maneira lúdica e estética contribui para a construção da identidade cultural dos participantes. A dimensão estética refere-se a um tipo de conhecimento intuitivo advindo da beleza, que simboliza a liberdade, o prazer, o sentido existencial da vida, sendo uma condição necessária para a educação do homem.

O trabalho de pesquisa realizado na Bahia e em Angola revelou a noção de identidade cultural relacionada com a estruturação da identidade pessoal, com a tradição

ancestral africana, entendida como forma de conhecimento e sabedoria; com a dimensão de coletividade e o princípio de comunidade; e com a construção da forma estética inspirada na tradição, que é mais lúdica, dançada, com movimentos mais lentos, baixos, próximos, fechados, fluídos e não violentos. A tradição produz insights que contribuem para a inovação da cultura, para criação de valores de respeito ao outro, aos mais velhos, ao mestre, às crianças e às mulheres. Assim, o ritual da capoeira ajuda a manter a cultura integrada e harmoniza o grupo, revivendo um sentimento colectivo relacionado ao passado histórico, daí a relação com os símbolos míticos determinadores de uma essência identitária.

Em Angola a capoeira praticada é a regional, conforme depoimento dos capoeiristas locais. A capoeira regional se caracteriza por ser mais rápida, mais alta, aeróbica, estilizada, com menos contacto, mais agressividade e previsibilidade de movimento. Entretanto, em Angola praticam também a capoeira angola como forma de não esquecer a tradição. Contudo, incorporam movimentos diferentes dos padrões característicos das danças tradicionais africanas em função da eficiência da luta e valorizam a capoeira tradicional de maneira folclórica, o que dificulta a compreensão da sabedoria ancestral africana incorporada na forma estética. Apenas nas pessoas que viveram fora de Angola a capoeira suscitou o sentimento de pertença a uma cultura africana. Os demais percebem mais a existência da diversidade que da unidade entre os diversos grupos étnicos.

De maneira geral, observa-se, sobretudo na Bahia, que a capoeira se constitui num importante fator de identidade cultural, contribuindo para uma humanização transcendente, que proporciona melhor relacionamento com o coletivo e com a vida. A capoeira educa esteticamente no sentido da sensibilidade, abre os canais perceptivos, facilita o diálogo corporal, levando o participante a um melhor relacionamento consigo mesmo, com o outro e com o mundo.

Os próprios educadores, chamados de “mestres” educam ludicamente, corporalmente, tendo na cultura africana ancestral a sua referência básica.

Formação do educador na informalidade: o exemplo da capoeira

A formação pode ser entendida como a maneira como se compõe uma mentalidade, como se constitui um caráter, ou como se organiza um determinado tipo de conhecimento, seja ele profissional ou não. O fato é que todos nos formamos em comunhão, a partir do momento em que nascemos, na interação com as pessoas com as quais convivemos. A educação “não-formal”, ou seja, destituída da formalidade acadêmica, como acontece popularmente traz elementos que pode nos reportar à sabedoria das culturas tradicionais.

Essas culturas no caso africano e afrobaiano possuem de maneira geral um caráter lúdico bastante acentuado. Na Bahia, podemos dizer que a ludicidade é uma forma de resistência cultural. O espírito ludico se manifesta em diversas atividades, bem como, no modo de ser das pessoas. E para refletir sobre a nossa cultura lúdica tomo o jogo da capoeira angola como exemplo, afunilando para a questão da educação não formal dos educadores, que acontece na própria prática do jogo.

O jogo em si possui propriedades formativas, sobretudo quando consideramos a interação e participação ativa dos jogadores no seu processo de formação. Ele possibilita uma relação não-formal, não burocrática, mas espontânea e eficiente. O professor que recorre às propriedades formativas do jogo tem a possibilidade de exercitar a alteridade e a empatia. Como lembra Spolin (1979) o jogo em si é uma forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessários para a experiência. Os jogos desenvolvem as técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo em si, através do próprio ato de jogar. A estimulação do jogo leva ao desenvolvimento espontâneo das habilidades e força o jogador a atingir pontos que nunca esperaria alcançar.

O jogo é visto habitualmente como uma atividade inútil, no sentido de ser improdutiva do ponto de vista material. A única coisa que produz é a diversão, o prazer, transpondo para a vida a alegria de viver. Mas essa transposição não é uniforme entre as culturas e de uma forma ou de outra o jogo desenvolve habilidades e exercita muitas vezes o pensamento divergente, como é o caso da capoeira. A capoeira é produto das culturas de matriz africana e contribui para preservar elementos dessas culturas.

Não existe cultura superior ou inferior, mas existem culturas diferentes, com diferentes graus de ludicidade e com diferentes tipos de atividades lúdicas. Percebe-se a ludicidade mesmo no cotidiano, na forma de cumprimentar as pessoas, por exemplo,

quando perguntamos “Como vai você?” e obtemos respostas tipo: “Beleza pura!”; “Vou bem, empurrando com a barriga!”; “Cá se vai andando c'o a cabeça entre as orelhas!” Por vezes, sobretudo em tempos de austeridade, o jeito de ser de determinadas culturas leva as pessoas a assumirem um ar mais pesado, como se estivessem carregando um fardo nos ombros; enquanto outras parecem que vivem o tempo todo escutando uma música e balançando o corpo. Mesmo na adversidade, a ludicidade parece funcionar como uma forma de resiliência que enriquece a vida de alegria e permite revelar aspectos essenciais de uma cultura.

A Capoeira é reveladora da cultura lúdica e rica de significados que permitem compreender a sociedade baiana, que possui uma cultura de forte matriz africana. O seu aprendizado permite a apropriação de códigos culturais complexos necessários para a formação dos indivíduos e para a sua socialização. A assimilação do código permite a comunicação e interação no jogo.

Como se dá no âmbito da educação não formal a formação de educadores populares que lidam com a capoeira? Apesar de não ser este o alvo da pesquisa, as leituras e observação em campo, apontam para a existência de uma variedade muito grande de formas de passar o conhecimento adiante. De maneira geral percebemos a existência de muitos grupos que treinam os golpes e movimentos em separado, de maneira repetitiva, para depois as pessoas vivenciarem o jogo, aplicando esses movimentos de maneira mais lúdica na roda.

Mas nem sempre foi assim e nem todos os grupos agem da mesma maneira na atualidade. Abib (2005) mostra como antigamente o ensinamento começava a partir de uma brincadeira provocada pelo mestre, que criava uma situação inesperada, própria do jogo, com o sentido pegar o aprendiz desprevenido. O autor analisa as formas tradicionais de transmissão dos saberes no âmbito da cultura popular, presentes no universo da capoeira angola. Nesse universo, os processos educativos não-formais são baseados na transmissão corporal/oral da memória coletiva de um grupo social pelos velhos mestres. “Os velhos capoeiras ensinam pegando na mão”, diz ele, ensinam a partir do jogo, da corporeidade, da oralidade, da observação, enfim da vivência concreta no jogo. Essa “pedagogia do africano” no aprendizado dos primeiros movimentos causou impressões inesquecíveis como relata:

A sensação de acolhimento ao sentirmos o toque das mãos daquele ancião, então beirando os oitenta anos, que com todo o carinho e delicadeza, conduzia nossos movimentos de braços e pernas pelo caminho sinuoso da capoeira angola, era uma sensação que talvez jamais esqueçamos. (ABIB, 2005, p. 179).

Nessa pedagogia o papel dos mestres é fundamental. E este para passar o conhecimento utiliza o toque, a proximidade corporal, a expressão facial, o afeto, mais que a verbalização. Como diz em depoimento o mestre Cobra Mansa: “o mais importante nessa tradição é o hálito, é o que você tá passando... a sua alma que você tá transmitindo (faz o gesto como se estivesse passando a alma através da boca). Então você não está transmitindo simplesmente a sua palavra, mas o hálito, a alma...” (ABIB, 2005, p. 180).

No jogo de capoeira a interação lúdica se manifesta de diversas formas, inclusive com a valorização pelo mestre da espontaneidade natural do jogador. O educador constroi um ambiente que estimula o jeito de ser de cada um, o jogo particular, a forma individual de cada pessoa jogar, gingar, dançar. Nesse processo o lúdico, a afetividade e a proximidade são fundamentais, ao lado da disponibilidade do mestre. O mestre busca solucionar os problemas de aprendizagem na prática, muitas vezes colocando novos problemas, novos desafios, utilizando o contato direto com o discípulo, o que coloca um dado diferente da educação tradicional. A solução de problemas elimina a necessidade do educador intelectualizar a atividade e oferece liberdade de ação para o aprendiz. O aprendizado acontece pela via do jogo, do relacionamento e não pela dependência entre o professor e o aprendiz.

Qualquer pessoa de qualquer idade pode colocar novos problemas e provocar novas soluções, pois não existe um modo certo de jogar e solucionar um problema. Cabe ao mestre descobrir o problema mais adequado, mas o jogo em si, diante do caráter da imprevisibilidade, coloca naturalmente os limites, as tensões, as motivações que favorecem as ações e o desenvolvimento espontâneo de metas. As regras potencializam o jogo pois liberam a energia necessária para resolver os problemas, limitam a margem, evitam dispersão, fornecem enfim um foco.

O aprendiz reúne suas próprias informações e desenvolve as habilidades em função do que é posto no jogo, na experiência direta. O próprio ato de jogar desenvolve a habilidade necessária para a solução dos problemas.

Considerações finais

O processo histórico da civilização ocidental, sobretudo com a industrialização e desenvolvimento tecnológico, presenciou sobremaneira o enaltecimento do trabalho, em detrimento de outras dimensões da vida. A emoção, a sensibilidade, a dimensão lúdica e estética foi desprezada, relegada a segundo plano na educação tradicional. Trata-se de dimensões fundamentais, que acabam por distinguir o homem de outros animais, na medida em que envolve no seu desenvolvimento, o simbolismo, a imaginação, a ficção. E o que seria da vida se fôssemos limitados à realidade?

Afinal de contas o que distingue o jogo, por exemplo, de outras atividades, é o seu caráter fictício ou representativo, que o distancia do cotidiano, aproximando-o de um mundo imaginário. É o privilégio da liberdade, da fantasia, da leveza, do sorriso, da alegria, do prazer.

O jogo tem uma função simbólica e traz a possibilidade de realização de gestos significativos, nos quais a pessoa não apenas preenche suas necessidades, satisfaz seus desejos, como projeta-se nas atividades de sua cultura e ensaia valores e futuros papéis.

O ritual da capoeira realiza essa projeção cultural. A capoeira espelha-se em movimentos de animais, comunga com valores ancestrais e ao recuperar valores de matriz africana imprime na educação do educador esses valores, que inclui a ludicidade como fator estruturante da identidade e elemento fundamental da cultura, que, em última instância, ajuda na criatividade diante da vida.

A tendência de quem alimenta a cultura lúdica é de buscar alternativas mais criativas para a solução dos problemas da vida em geral. O jogo tem a flexibilização e a criatividade como características fundamentais, pois ao jogar busca-se alternativas para a solução de problemas. E novos problemas motivam a busca de novas soluções. No jogo da capoeira a cultura lúdica se manifesta em todas as cores. Enquanto cultura lúdica reúne todos os elementos da vida e todos os recursos à disposição do jogador que permitem re-construir o ambiente mítico, imaginário, sem que se perca a relação com a realidade imediata da luta. O jogo se baseia em formas de fazer que são passadas corporalmente, compartilhadas verbalmente, exercitadas coletivamente.

O jogo, a brincadeira e o brinquedo são importantes inclusive para a cultura lúdica da escola e da sala de aula. Além de ser parte integrante de métodos e técnicas no ensino, as atividades lúdicas representam uma contribuição valiosa como um dado prazeroso que aumenta o afeto com a escola, com o conhecimento, com as pessoas, servindo para o relacionamento saudável, para a manifestação expressiva do mundo objetivo e subjetivo da criança, contribuindo para a sistematização da cultura infantil e na mediação da própria relação educador-educando. Por isso, quando nos referimos a uma “cultura lúdica” pensamos também em aspectos relacionados com a formação do educador que possa incluir o jogo, o divertimento, a alegria, o prazer, o sorriso farto. E esses aspectos contribuem para os ideais comunitários defendidos na capoeira angola.

Referências

- ABIB, Pedro. *Capoeira angola: cultura popular e o jogo dos saberes na roda*. Salvador: EDUFBA, 2005.
- BROUGÉRE, Gilles. *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- _____. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. *Brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 2002.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Lisboa, Cotovia, 1990.
- DUARTE JUNIOR, João Francisco. *Fundamentos Estéticos da Educação*. Campinas, SP: Papyrus, 1988.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Um estudo sobre o elemento lúdico da cultura. Lisboa: Edições 70, 2003.
- LARAIA, Roque. *Cultura: um conceito antropológico*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- LUCKESI, C. Ludicidade e atividades lúdicas – uma abordagem a partir da experiência interna. Salvador, 2005. Disponível em: www.luckesi.com.br . Acesso em 17/02/2006.
- SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento de processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fon