

Música em Contexto

<http://periodicos.unb.br/index.php/Musica>

Musicalização, psicomotricidade e capoeira: uma proposta de intervenção

Marcelo Pamplona Baccino
Universidade Federal do Pará

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7816-1478>
elesbaccino@yahoo.com.br

Baccino, Marcelo Pamplona. 2019. "Musicalização, psicomotricidade e capoeira: uma proposta de intervenção". *Música em Contexto* 13, no. 1: 138-149. Disponível em <http://periodicos.unb.br/index.php/Musica/article/view/26593>.

ISSN: 1980-5802

DOI:

Recebido: 02 de fevereiro, 2019.

Aceite: 29 de maio, 2019.

Publicado: 30 de junho, 2019.



Musicalização, psicomotricidade e capoeira: uma proposta de intervenção

Marcelo Pamplona Baccino

Resumo: O presente artigo trata sobre possíveis interações entre movimento e música – psicomotricidade e musicalização – partindo da imersão no universo da capoeira e culminando na composição de uma proposta de intervenção. Para a realização dessa intervenção foi descrito como as aulas deveriam ocorrer, seguido da descrição de como desenvolver os jogos e brincadeiras durante a aula. Por fim, foi explicado como as atividades poderiam ser avaliadas para identificar se os objetivos foram alcançados.

Palavras-chave: Musicalização. Psicomotricidade. Capoeira.

Musicalization, psychomotricity and capoeira: an intervention proposal

Abstract: This article deals with possible interactions between movement and music – psychomotricity and musicalization – starting from immersion in the capoeira universe and culminating in the composition of an intervention proposal. For the accomplishment of this intervention was described as the lessons should occur, followed by the description of how to develop the games and games during the class. Finally, it was explained how activities could be evaluated to identify if the objectives were achieved..

Keyword: Musicalization. Psychomotricity. Capoeira.

Musicalización, psicomotricidad y capoeira: una propuesta de intervención

Resumen: Este artículo trata sobre las posibles interacciones entre movimiento y música – psicomotricidad y musicalización – a partir de la inmersión en el universo de la capoeira y culminando en la creación de una propuesta de intervención. Para realizar esa intervención, se describió cómo se deberían efectuar las clases, seguido de la descripción de cómo desarrollar los juegos y divertimento durante la misma. Finalmente, se explicó cómo se podrían evaluar las actividades para identificar si se lograron los objetivos.

Palabras-clave: Musicalización. Psicomotricidad. Capoeira.

Introdução

A educação psicomotora é uma ação pedagógica e psicológica que trata, também, sobre o desenvolvimento da habilidade manual e as aptidões motoras em função da idade da criança. O estudo da psicomotricidade está relacionado com o desenvolvimento motor, bem como o atraso do mesmo (Assunção, Viana, e Carvalho 2015). É importante que o processo de ensino e aprendizado aconteça de forma gradativa, respeitando a individualidade do educando e sua fase de desenvolvimento (Faria 2001). Ao atingir 12 anos de idade, a criança estará com seus padrões de movimento praticamente definidos, por isso, é importante que o contato direto com a música ocorra desde cedo (Kuroda 2005).

Para um bom desenvolvimento psicomotor devemos proporcionar à criança, contextos que favoreçam e facilitem a aprendizagem dos movimentos. Nesse sentido, a capoeira foi escolhida como tal possibilidade pois, além de uma manifestação artística popular afrobrasileira¹, é uma prática cultural socializadora que envolve a interação de diversas linguagens artísticas (Baccino 2013b), entre as quais a música.

Desde a colonização a capoeira foi sendo formada; no passado e na atualidade sua relação varia entre o enfrentamento e a consonância com o Estado e a sociedade. Geralmente os segmentos populares e seus

1 Em consonância com o que versa a Lei no 10.639, de 09 de janeiro de 2003, que tornou obrigatório o ensino de História e Cultura Afro-Brasileira nos estabelecimentos de ensino fundamental e médio: "Os conteúdos referentes à história e cultura afro-brasileira e dos povos indígenas brasileiros serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de educação artística e de literatura e história brasileiras" (Art. 26-A, 2o).

valores são subordinados e menosprezados pelas elites sociais. A valorização da cultura endógena, neste sentido, pode representar um valioso instrumento de diferenciação no cenário cada vez mais complexo de disputas pela legitimação de valores (Fernandes 2009). Nesse contexto, temos a capoeira, que somente passou a ter maior reconhecimento por parte da sociedade brasileira a partir de interesses governamentais da Era Vargas, na primeira metade do século XX. Vargas promoveu política pública de valorização do patrimônio cultural nacional, fazendo com que a capoeira, que era considerada "coisa de bandido", transitasse para a posição de patrimônio cultural do Brasil, ressignificando-a como um esporte respeitado e praticado em todo o país (Baccino 2013b).

Em 2008, o Instituto de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) registrou a capoeira como patrimônio cultural brasileiro. Hoje sua aprendizagem ocorre em um ambiente multilíngue e rico em ofertas de experiências sensoriais, praticada em academias, clubes e entidades educacionais em todo o país. Atualmente, a capoeira é considerada expressão de identidade nacional autônoma e independente que exporta a imagem dos brasileiros e do Brasil. A prática da capoeira se transformou em uma febre que gera importante porta de entrada à cultura brasileira no estrangeiro. Esse fato ocasiona acesso à língua portuguesa, já que as músicas de capoeira são cantadas em português do Brasil (Baccino 2013b).

Essa manifestação afrobrasileira tem caráter civilizatório do conhecimento sobre o ambiente educacional. A importância da capoeira hoje expressa o elevado destaque do negro na formação cultural e musical brasileira, bem como na constituição de

identidades e da memória nacional. Nos dias atuais a capoeira possui ampla divulgação e uso nas áreas da educação, do esporte, do lazer, da cultura, das artes e da medicina, também teve incrementada a sua comercialização, dando oportunidade a um trabalho profissional com prestação de serviços e produção de aulas, espetáculos, oficinas *etc* (Mestre Xaréu 2009). E, como na capoeira a prática musical é coletiva e indissociável do desenvolvimento psicomotor, ela apresenta-se como uma opção ideal para a proposta de musicalização que apresentarei.

Relação entre musicalização e psicomotricidade

Importante ressaltar que musicalização e iniciação musical são elementos distintos, possuem objetivos e características diferentes. É essencial que se faça essa diferenciação, pois cada um desses itens compõe-se de distintos exercícios aplicados a determinadas faixas etárias. A musicalização utiliza, principalmente, o movimento corporal e jogos individuais e em grupo para uma primeira sensibilização à música e cada um de seus elementos, atuando fortemente sobre o desenvolvimento psicomotor na infância. Já a iniciação musical, ocorre quando a criança busca aprender um instrumento musical específico, devendo esta etapa ser conseguinte à musicalização (Kuroda 2005).

A psicomotricidade é a contínua alteração no comportamento motor ao longo do ciclo da vida, proporcionada pela interação entre as necessidades da tarefa, a biologia do indivíduo e as condições do ambiente (Gallahue 2005). Os elementos básicos da psicomotricidade como esquema corporal,

lateralidade, estruturação espacial, orientação temporal, coordenação motora global; somados aos da música como percepção auditiva (altura, intensidade, duração, timbre *etc*), reprodução sonora e afinação; mais a sociabilidade e afetividade; formam a musicalização na presente proposta de intervenção.

O trabalho de musicalização visa desenvolver a percepção, a expressão e os pensamentos necessários à decodificação da linguagem musical, desenvolvendo a competência artística musical. As atividades devem ser sempre adequadas à faixa etária dos alunos. O objetivo da musicalização é a formação dos conceitos fundamentais de linguagem musical, assim como o reconhecimento e identificação de elementos básicos da música (Kuroda 2005). A psicomotricidade estará contida na musicalização aqui proposta.

Musicalização por meio da capoeira

A capoeira que já foi classificada como contravenção no Brasil de outrora, agora é praticada como esporte em diversos países. De uma luta-dança-jogo de escravizados e materialmente miseráveis, identificados socialmente como criminosos, vagabundos e marginais, transformou-se em atividade ligada ao turismo, ações sociais, artes marciais mistas, música, dança e educação popular (Baccino 2011). As atividades existentes na capoeira trabalham a linguagem corporal e musical, desenvolvem aspectos de dominância lateral, coordenação motora fina e grossa, equilíbrio, criatividade, socialização e improvisação; ações que tem uso de forma ampla. A musicalização que se propõem organiza-se por meio da apresentação de algumas das principais

manifestações constitutivas da capoeira: a ginga, a roda (circularidade), os instrumentos de percussão, as canções, movimentos de fuga e aproximação.

Utilizando-se do Construtivismo que faz a divisão do desenvolvimento da criança em fases, sendo que cada uma delas implica as outras predecessoras, as atividades aqui propostas buscam fornecer subsídios para que o sistema interno da criança se abra para novos esquemas, estruturas e acomodações do novo conhecimento. O Construtivismo é visto como alternativa para diminuir ao máximo a postura de sujeito passivo. Tentativa de romper com o modelo tradicional de educação que pensa o aluno como um depósito de conhecimentos (Freire 2011). Nesse contexto o ambiente de ensino e aprendizado precisa ser favorecedor, por isso propõem-se utilizar a ludicidade por meio de brincadeiras e jogos.

Materiais e métodos

O que precisa ficar claro, desde a seleção dos alunos, é que a presente proposta é apenas uma intervenção, com um período determinado de início e fim, e não uma educação continuada. A equipe de educadores será formada no mínimo por 01 educador físico, 01 terapeuta ocupacional, 02 licenciados em música, 01 pedagoga.

O público-alvo abrangerá crianças entre 6 e 8 anos, com aulas de, aproximadamente, 45 minutos de aula, uma vez por semana, com duração de quatro meses. O local das aulas precisa ser um ambiente amplo, com espaço suficiente para grupos de até doze crianças poderem se movimentar livremente. E, além das aulas com as crianças, também será elaborada uma apostila para treinamento dos pais.

Ao longo da intervenção serão realizadas quatro avaliações durante as quais serão feitas as coletas de dados por meio de observação.

A execução da musicalização proposta será baseada tanto no material didático “Ensino Escolar da Capoeira: temas básicos e atividades” (Baccino), quanto nas atividades propostas pelo método Carl Orff.

Carl Orff fez parte da primeira geração de educadores que propuseram uma nova abordagem de ensino de música, conhecida como métodos ativos de educação musical, caracterizada pela “experiência direta com a música a partir da vivência de diversos elementos musicais” (Figueiredo 2012, 85).

No método Orff todo o conhecimento adquirido pelos alunos provém da própria experiência musical, sem dar ênfase na teoria e na técnica (Bourscheidt 2008). A educação musical, tal como propõem Orff, faz com que a música, movimento e linguagem sejam apresentados de forma lúdica e dinâmica, de tal maneira que a criança se sente envolvida e motivada para executar os exercícios propostos pelo educador. O jogo musical lúdico e prazeroso impulsiona a criança a falar, cantar, tocar e se movimentar. Através da metodologia desenvolvida por Carl Orff será adaptada a musicalização utilizando-se da capoeiragem. O instrumental proposto por esse educador é muito interessante para o trabalho com crianças e nele pode-se introduzir de forma adaptada os instrumentos musicais utilizados na capoeiragem, a Roda de Capoeira e as atividades presentes na manifestação afrobrasileira.

Dentre os recursos materiais necessários estão previstos o uso de instrumentos musicais (02 pandeiros, 02 agogôs, 01 berimbau viola (agudo), 01 berimbau médio,

01 berimbau gunga (grave), 02 reco-recos, 01 atabaque, 02 berimbaus infantis, 10 caxixis²); e um tapete infantil de EVA com 20 peças.

Condução das aulas

A condução das aulas seguirá uma ordem relativamente bem estabelecida, aqui exemplificada pelo plano de aula 01³:

1. **Saudação:** posicionar as crianças em roda e em alta voz todos dizem "Salve Capoeira!"
2. **Alongamento:** alongar os principais grupos musculares de forma dinâmica.
3. **Aquecimento:** preparar as articulações para os exercícios que virão.
4. **Movimentações:** ocorrem ao som do berimbau tocado pelo professor, primeiramente a ginga é ensinada, em seguida inserir movimentos típicos da infância presentes na capoeira como o aú (espécie de estrelinha), cocorinha (tem como base ficar de cócoras), entre outros.
5. **Jogos e brincadeiras:** serão dois jogos.
 1. Correu, correu!;
 2. Chama berimbau.
6. **Encerramento da aula:** organiza-se o círculo, faz-se um comentário

2 Os instrumentos musicais podem ser confeccionados pelo presente autor, pode-se utilizar materiais regionais e recicláveis, tudo isso diminuirá o custo e facilitará a manutenção e substituição caso necessária.

3 Os planos e as atividades aqui exemplificadas, têm como referência o Método de Capoeira de Omri Ferradura Breda intitulado "Brincadeira de Angola" (Breda s.d.).

resumindo o que foi ensinado na aula, em seguida os agradecimentos, despedida e palmas.

Alguns princípios subjacentes guiarão o comportamento dos educadores durante as aulas. São eles:

1. Gerar rotina de aula para os alunos preverem e anteciparem as atividades, pois as mesmas serão sequenciais, revisando as informações já dadas e apresentando novos conhecimentos;
2. Proporcionar socialização entre pais, alunos e professores;
3. Por meio das cantigas de roda cantadas nas escolas, pelos pais e avós buscar-se-á criar maior vinculação cultural entre os contextos familiar, escolar e o da intervenção proposta;
4. As aulas devem ser dinâmicas com uma atividade seguida de outra;
5. Qualquer tentativa de participação, modificação e complementação das aulas por parte das crianças e dos pais deve ser levada em consideração e, se possível, aplicada.

Descrição de algumas das atividades

Nessa seção descreverei como realizar sete das possíveis atividades da seção "jogos e brincadeiras": Correu, Correu!; Chama berimbau!; Macaco Nauê; Brincadeira do Gato; Brincadeira do Sapo; Brincadeira do Caranguejo; Marinheiro só.

Para cada atividade serão descritos os objetivos, a música a ser aprendida e cantada, quais os movimentos a serem

utilizados, como executar a atividade, dicas para melhor desenvolvê-la, como realizar modificações nos jogos e brincadeiras e, por fim, quais itens observar para avaliar se a atividade foi bem sucedida ou não.

1) Correu, Correu!

Objetivo: que as crianças consigam correr num sentido único, mantendo distância umas das outras e parando juntas no momento do comando "lê!", ao som da "chamada do berimbau".

Música: "Correu, correu, Capoeira de Angola o menino correu".

Movimento: corrida e parada.

Execução: Inicie perguntando: Quem gosta de correr? Aproveite as crianças empolgadas e selecione uma para demonstrar. Diga-lhe que a corrida será feita ao seu redor e que terá um sentido único, circular: "Fulana, corre em volta de mim!". Cante a música durante a sua corrida, faça uma "chamada do berimbau" e frise o "lê!" como o momento de parar. Em seguida, peça para que esta criança convide uma outra. Explique que a corrida tem um sentido único e que ambas devem ter cuidado ao correr para não se chocarem. Novamente faça a "chamada do berimbau" e o "lê!". Peça para que estas duas crianças convidem mais duas. Mostre novamente o sentido único da corrida e frise seriamente que é proibido tocar nos amigos. A cada rodada, as crianças convidarão as outras, até que todas participem. Numa turma em que as crianças já conhecem o sistema, não precisa mais correr exclusivamente ao redor do professor.

Dicas: Seja exigente com a segurança! Construa a regra de manter a distância de segurança perguntando: "pode empurrar o

amigo? Não!"; "pode tocar no amigo? Não!"; "pode correr de mão dada? Não!". Se alguma criança encostar na outra, propositadamente ou por descuido, pare imediatamente e ressalte a regra, frisando que quem encostar nos amigos será retirado da corrida. Não hesite em realmente retirar momentaneamente uma criança se ela estiver empurrando as outras. Teatralize o momento do "lê!", marcando bem a "chamada do berimbau" para que as crianças percebam e antecipem que vai haver uma parada. Exagere bastante, expressando com o corpo a parada súbita. Bote sua mão para a frente como se você fosse um "super-herói" e que somente com seu gesto você conseguisse parar todo o universo! Nas primeiras vezes, diga às crianças: "falem 'lê!' comigo!" e mostre seu gesto poderoso. Certifique-se que elas estão te imitando e falando "lê!" ao mesmo tempo em que fazem um gesto expressivo de parada.

Evolução do jogo: A corrida pode ser mais desafiadora. Reduza o espaço; coloque obstáculos; permita que corram em vários sentidos; crie "prendas" para quem tocar no amigo ou num obstáculo. Com as crianças pode-se ter bastante previsibilidade e antecipação no momento da parada. Modifique isso e passe a exclamar o "lê!" de forma súbita. Diga-lhes que quem se mexer na hora errada pagará uma "prenda de capoeira".

Avaliação: a) Observar se todas as crianças correram num sentido único, mantendo a distância de segurança; b) Constatar se todas as crianças exclamam o "lê!" e param juntas.

2) Chama berimbau!

Objetivo: que as crianças identifiquem a diferença entre um outro toque e a “chamada do berimbau”, relacionando a chamada com o momento de sentar em roda.

Música: “Chama eu, chama eu, chama eu berimbau, chama eu”.

Movimento: sentar em roda, com as pernas cruzadas e as mãos à frente do corpo.

Execução: Inicie enviando as crianças até próximo de uma parede. Diga a elas para repetirem a frase: “chama eu, berimbau!”. Aponte o berimbau para todas e lhes diga que vai escolher somente uma e que esta deve vir rapidamente sentar ao seu lado. Selecione a criança, aponte o berimbau para ela e faça a “chamada”. Quando ela se sentar ao seu lado, frise para todos que a postura que quer é perna cruzada e mão à frente do corpo. Faça junto para que ela imite e envie-a de volta à parede. Diga que o berimbau agora vai “chamar” dois amigos. Peça para cantarem a música e aponte o berimbau para somente duas crianças, dizendo seus nomes. Repita a operação até que todos participem e sentem em roda.

Dica: Faça com que sentar na roda seja divertido, guiando a postura para que todos te imitem: “Junto comigo: senta de perna cruzada, com as mãos nos joelhos. Respiiiiiiraaaaa...” Entretenha as crianças para que este momento seja prazeroso e imediatamente repita a brincadeira, evitando que elas se dispersem por ficarem paradas.

Evolução do jogo: Faça o “pira⁴ chama eu”: diga que enquanto você estiver “tocando o

4 O termo “pira” é sinônimo de brincadeira ou jogo no Pará. O termo acompanha o nome da brincadeira e geralmente vem antes do segundo termo que expressa a ação principal do jogo, por exemplo: pira-pegar; pira-cola, pira se esconde, pira-alta etc.

berimbau” eles devem correr mantendo distância um do outro sem se encostar e que quando você “chamar com o berimbau” eles devem vir à roda e sentar. Explique que quem sentar com as pernas cruzadas e as mãos à frente poderá escolher se quer ser fugitivo ou pegador. O pegador terá que pegar os demais. Quem for pego deve se sentar na roda até que o próximo companheiro seja capturado. Assim que este se sentar, o primeiro pode voltar a fugir. O objetivo do pegador é conseguir pegar o máximo de amigos. A brincadeira deve ser rápida e o pegador trocado constantemente. Pode-se chamar dois ou mais pegadores para trabalhar em conjunto. A cada rodada pergunte ao pegador quantas pessoas ele pegou no total.

Avaliação: Após a aula, registre se você conseguiu: a) Notar se todos identificaram a diferença entre o toque qualquer em berimbau e a “chamada”; b) Ter o grupo inteiro, em algum momento, sentado de pernas cruzadas e com as mãos à frente do corpo, mesmo que por três segundos.

3) Macaco Nauê

Objetivo: introduzir a música mais conhecida da Capoeira, o “Paranauê”, vinculando o que a criança aprende na aula com os saberes prévios sobre os animais e seus movimentos corporais.

Música: “Paranauê”.

Movimento: movimentos de animais.

Execução: Diga às crianças que vai contar a estória do macaco Nauê, um macaco que perturbava tanto os amigos que eles diziam: “para, Nauê!”. Diga que você vai ser o “macaco Nauê” e que elas serão os animais da floresta. Pergunte a elas: “quem quer imitar um

animal?”. Estimule a criatividade, deixando-as livres para escolher à vontade. Em seguida, toque o berimbau e peça para que cada uma imite seu animal. Cante a música do “Paranauê” e faça a “chamada do berimbau”, dizendo: “para, Nauê!”. Todos devem fazer uma estátua e neste momento você irá perturbá-las, tentando fazer com que se mexam. Ao se mexerem, elas gritam para você: “para, Nauê!”. Em seguida, escolha alguma criança para ser o “macaco Nauê” e repita a brincadeira.

Dica: Fique tranquilo caso as crianças fiquem excitadas, gritando “para, Nauê” fora do momento certo. O importante é que elas estejam se movimentando e aprendendo a música.

Evolução do jogo: A brincadeira funciona igual ao jogo de “estátua”, no qual uma criança tenta fazer com que as demais percam a concentração e se mexam. Uma variação é fazer a mesma coisa em duplas, para agilizar o jogo. Neste caso, as crianças estariam jogando capoeira juntas e ao comando de “para, Nauê!” uma passaria a tentar desconcentrar a outra.

Avaliação: a) Constatar se todos souberam cantar a música do “Paranauê”; b) Perceber se todos começaram a “jogar” capoeira, fazendo movimentos de animais.

4) Brincadeira do Gato

Objetivo: gerar a associação entre uma música já conhecida pelas crianças e um movimento natural básico da capoeira.

Música: “Atirei o pau no gato”.

Movimento: Andar de quatro apoios.

Execução: Inicie dizendo que você ia contar uma estória de um bicho, mas que você

esqueceu qual era... “é um bicho que jogaram um pau nele... e ele não morreu! Qual é mesmo?”. As crianças vão gritar “o gatooooo”. E você continua: “pois é, o gato! Ele não morreu mas ficou muito zangado! Onde já se viu jogar um pau em um bicho? Ele passou a se defender dando um grito de “miau” bem forte! Quem consegue dar um “miau” bem forte?”. Elas vão gritar até cansar. Continue: “tá bem! Já vi que vocês também sabem se defender. Vocês agora serão os gatos e eu vou me esconder! Vocês têm que andar como gato e quando eu voltar eu quero ver quem consegue me derrubar com um “miau”! Chame um dos educadores para mostrar: “me derruba com um miau, fulana!”. A fulana vai dar o “miau” e você se estatela pelo chão. Vire “de costas” (é claro que você vai continuar olhando tudo) e diga “não pode andar de gato por aqui! Não quero ver gato quando eu virar!”. Cante a música do gato e vire exatamente na hora do “miau”. Eles vão gritar “miau” e te derrubar no chão! Repita a brincadeira em velocidade rápida e devagar. Dramatize e aproveite.

Dica: Esta brincadeira parece boba, inocente e trivial. Parece até que não vai dar certo. Só que dá! As crianças treinam e se divertem. Acredite no poder das coisas simples. Entre no mundo de faz-de-conta da criança, dramatize a estória e desfrute da brincadeira com elas.

Evolução do jogo: As crianças maiores têm a tendência de rejeitar publicamente tudo o que lembra o quando eram “pequenas”. Antecipe-se a ironia e já comece brincando: “sabem aquela música de quando vocês eram pequenos? A do gato? Pois é! Vou cantar aqui porque eu trouxe um pau para jogar na cabeça de alguém! Vocês terão que se desviar com a agilidade de um gato!”. Use sua expressão corporal e faça este momento

ser divertido. Diga para eles andarem de gato e use uma verga de berimbau (sem arame) para que eles passem por baixo, por cima, façam “aú” e outros movimentos como o rolê. Peça para que se expressem como gatos! Dê um modelo de movimentação felina para que eles imitem e divirta-se junto.

Avaliação: a) Após a aula, registre se você conseguiu fazer com que todos se movimentassem como gatos, em quatro apoios.

5) Brincadeira do Sapo

Objetivo: gerar a associação entre uma música já conhecida e um movimento básico da capoeira.

Música: “O sapo não lava o pé”.

Movimento: pular de sapo, provocando a cocorinha.

Execução: Pergunte às crianças qual é o bicho verde que mora na lagoa e tem chulé. Quando elas responderem “o saaaaapoooo” já aproveite e saia cantando a música do sapo, perguntando quem sabe pular como um. Em seguida, diga que havia um grande caçador de sapos, que vivia pegando todos os sapos, o sapo-cururu, o sapo-martelo, o sapo-boi, menos um! Era o “sapo-chulezento”. Pergunte as crianças quem sabe mostrar o chulé e mostre que você não pode pegar nos pés deles quando levantados, pois o chulé é muito forte! Finja desmaiar com o cheiro do chulé. Cante a música e sempre que parar, tente pegá-los. Eles devem se proteger levantando o pé bem alto.

Dica: Varie tanto as posições do “chulé” quanto a forma de pular de sapo. Faça também pausas dramáticas longas (“gente... eu estou desmaiando com tanto chulé! Quequeissooooo?”) entre cada sessão de

pulos, para que as crianças não se cansem demasiadamente rápido. As poses do sapo são base para a cocorinha, uma das principais posturas da capoeira e eixo para diversos golpes e movimentações.

Evolução do jogo: Conte uma estória que fala de diferentes sapos, dizendo que na lagoa cada sapo salta de um jeito diferente. Um salta alto e no lugar. O outro salta baixo mas longe. Vá mostrando formas diferentes de saltar (de costas, de lado, rodopiando, longe, alto). Desafie-os a criar outras formas. Mostre também um equilíbrio com uma mão e um pé no chão, por exemplo, para incitá-los levantarem o “chulé” de formas mais complexas.

Avaliação: Após a aula, registre se você conseguiu fazer com que todos saltassem com os dois pés fora do chão. Observe se há crianças que precisam de sua ajuda para saltar simultaneamente com os dois pés.

6) Brincadeira do Caranguejo

Objetivo: Gerar a associação entre uma música já conhecida e um movimento básico da capoeira.

Música: “Caranguejo não é peixe”.

Movimento: se movimentar imitando o caranguejo, motivando o rolê.

Execução: Pergunte às crianças se elas conhecem o caranguejo e se sabem como é seu movimento. Quando elas disserem que “sim” já vão começar a imitar um. Diga que vai cantar a música do caranguejo para ver se elas conseguem acompanhar e as desafie dizendo que somente quem conseguir passar pela parte fácil poderá fazer a difícil! Cante a 1ª parte, acompanhado da coreografia.

*Caranguejo não é peixe,
caranguejo peixe é
Caranguejo só é peixe
na enchente da maré*

Pare a música e fique em pé, junto com elas. Diga “rápido, gente, levanta!” Bata palma e o pé:

*Olha palma, palma, palma
Olha pé, pé, pé*

Rode e caia!

*Olha roda, roda, roda
Caranguejo peixe é!*

Em seguida, ensine a 2ª parte:

*caranguejo anda prá frente
caranguejo anda pra trás
caranguejo anda de lado
olha o rolê que ele faz!*

Mostre como se faz os movimentos, para que eles te acompanhem.

Dica: Esta coreografia, por si só, já tem o poder de encantar as crianças. Dramatize-a e aproveite!

Evolução do jogo: Faça uma pira-pegacaranguejo desafiando-as a fazer bem rapidamente a coreografia e dizendo que ao fim desta você irá pegá-las. O movimento para não ser pego será o do caranguejo.

Avaliação: Após a aula, registre se você conseguiu fazer com que todos completassem a coreografia com as duas partes completas.

7) Marinheiro só

Objetivo: inserir a rotina do abraço, relacionando a “chamada do berimbau” com a sequência de comandos: “prepara para abraçar o amigo... abre o braço... bate o pé... abraçou, soltou!”

Música: “Marinheiro só”.

Movimento: abraço, gerar movimentos base para executar a chamada no jogo da capoeira.

Execução: Inicie a aula perguntando se alguém sabe o que é um “marinheiro”. De acordo com as respostas, construa o conceito e já comece a contar a estória do “marinheiro só”: “era uma vez um marinheiro que vivia sozinho no mundo, vindo de uma cidade chamada Soure na Ilha do Marajó. Ele não aceitava ajuda de ninguém para nadica de nada. Tudo ele queria fazer sozinho! E foi ficando cada vez mais sozinho. Não tinha amor, não tinha abraços, não tinha ninguém. Um dia ele estava no mar, dentro do seu barco, quando o navio tombou! E no “tombo do navio” o marinheiro foi ao mar! E o que ele fez? Nada! Nesta hora ele lembrou que não sabia nadar! E foi no balanço do mar, de um lado pro outro, que ele, sentindo que ia se afogar, falou pra si mesmo “se eu escapar desta, nunca mais vou ser só! Eu vou abraçar a primeira pessoa que estiver na minha frente!”. Foi aí que apareceu um barquinho pequenininho lá longe e o marinheiro gritou: “me ajuda!” O piloto do outro barco o ajudou a sair d’água e qual foi a primeira coisa que ele fez? Foi dar um grande abraço! Daquele dia em diante, nunca mais ele ficou só e até hoje abraça todo mundo! Se você vir um cara faceiro, todo de branco, com um bonezinho na cabeça, abraçando todo mundo, você vai saber que é ele!” Imediatamente diga às crianças: “vamos fazer a brincadeira do marinheiro! Quem quer ser o marinheiro?”. Escolha duas crianças e peça para que elas abram o braço e batam os pés enquanto você “chama” com o berimbau. Quando você parar a música, peça para que se abracem e que imediatamente se soltem, com o comando de “abraçou, soltou!”. Em seguida,

bote todas as crianças para se abraçarem. Quem sobrar, vai para a próximo de uma parede enquanto os demais jogam capoeira imitando o movimento de animais que escolherem, até você chamar de novo com o berimbau e repetir o abraço. Assim que elas soltarem, você grita: “abraça outro amigo!”. Neste momento, a criança que estava na parede já está numa posição privilegiada para abraçar outra, fazendo com que haja sempre um revezamento de quem está na parede.

Dica: Seja rigoroso com a segurança! Jamais permita que as crianças se mantenham abraçadas, se pendurem umas nas outras ou que levantem os colegas do chão, nem que se atirem ao solo abraçadas uma na outra. Não hesite em retirar momentaneamente da atividade a criança que estiver colocando as outras em risco.

Evolução do jogo: Às vezes as crianças começam a discriminar umas às outras, não querendo abraçar alguém específico, demandando uma atenção especial do professor a esta questão. Faça um diagnóstico inicial de sua turma e certifique-se que este problema esteja resolvido antes de começar o jogo.

Avaliação: a) Conferir se as crianças relacionaram a “chamada do berimbau” com o momento de preparar o abraço; b) Observar se as crianças abraçam e se soltam sem derrubar umas as outras nem caírem juntas pelo chão.

Considerações finais

A presente proposta de intervenção é algo que abre espaço para uma diversidade de oportunidades, contribuindo para o desenvolvimento pleno da criança. Após a elaboração dessa proposta, o próximo passo será sua realização para a obtenção de dados efetivos sobre sua efetividade. Esses dados serão obtidos por meio das observações não participantes, uma vez que o pesquisador não será o educador que atuará com as turmas. Ao final do período deverá ser identificado se os objetivos foram alcançados. Esses, podem ser divididos em três grupos: musicais, psicomotores e sociais.

Entre os objetivos musicais estão a habilidade de identificar a “chamada do berimbau”, aprender e cantar as músicas trabalhadas nas aulas mantendo o ritmo correto e perceber as “deixas” musicais para algum movimento corporal preestabelecido.

Em relação aos objetivos psicomotores, podemos listar algumas habilidades, entre as quais: caminhar, correr, pular, saltar, elevar-se, arremessar, chutar, impelir, atingir, rebater, quicar, rolar, inclinar-se, alongar-se, virar, balançar, equilibrar, alcançar, apanhar, desviar, parar e iniciar.

Quanto aos objetivos sociais está a familiarização da música da capoeira, das cantigas de roda e do jogo corporal da capoeiragem.

Além do enriquecimento cultural do trabalho com a música e capoeira, todos os aspectos do desenvolvimento estarão interligados, exercendo influência uns sobre os outros; o desenvolvimento psicomotor afeta o socioafetivo e o cognitivo-linguístico, entre outros.

Referências

- Assunção, Francine Paroschi Amaral, Helena Brandão Viana, Evodite Gonçalves Amorim de Carvalho. 2015. "Contribuições psicopedagógicas e musicais para o desenvolvimento psicomotor". *Horizontes Revista de Educação* 3, no. 6, 109-118.
- Baccino, Marcelo Pamplona. 2011. "Capoeira e educação patrimonial em Belém do Pará: discutindo uma proposta de ensino de toques de berimbau". Monografia de Especialização em Patrimônio Cultural e Educação Patrimonial, Faculdade Integrada Brasil-Amazônia.
- Baccino, Marcelo Pamplona. 2013a. *Ensino Escolar da Capoeira: temas básicos e atividades*. Belém: SantMel.
- Baccino, Marcelo Pamplona. 2013b. "Berimbau na ARUÁ Capoeira de Belém do Pará: contexto, toques, cantigas, execução e transmissão". Dissertação de Mestrado, Instituto de Ciências da Arte, Universidade Federal do Pará.
- Bourscheidt, Luís. 2008. "A aprendizagem musical por meio da utilização do conceito de totalidade do sistema Orff / Wuytack". Dissertação de Mestrado em Música, Universidade Federal do Paraná.
- Breda, Omri Ferradura. s.d. "Vinculação – Método de Capoeira – Educação Brincadeira de Angola". Disponível em <http://rede.novaescolaclub.org.br>, acessado em 18 out 2017.
- Faria, Alcídia Magalhães. 2011. *Lateralidade: implicações no desenvolvimento infantil*. 2a. ed. Rio de Janeiro: Sprint.
- Fernandes, Fabio Araújo. 2009. "A Capoeira Amazônica: políticas públicas e sustentabilidade cultural em Belém". Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-graduação em Planejamento do Desenvolvimento, Universidade Federal do Pará.
- Figueiredo, Sérgio. L. F. "A educação musical do século XX: os métodos tradicionais". In *A música na escola*, coordenado por Gisele Jordão, Renata Alluci, Sergio Molina e Adriana Terahata, 85-87. São Paulo: Alluci & Associados Comunicações. Disponível em <http://www.amusicaescola.com.br/pdf/AMUSICANAESCOLA.pdf>, acessado em 06 mar 2019.
- Freire, Paulo. 2011. *Pedagogia do oprimido*. 50a. ed. São Paulo: Paz e Terra.
- Gallahue, David L. 2005. *Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos*. 3a. ed. São Paulo: Phorte.
- Kuroda, Talita Miyuki. 2005. "A influência da música no desenvolvimento psicomotor". Trabalho de conclusão de curso de bacharelado em Educação Física, Universidade Federal do Paraná.
- Mestre Xaréu. 2009. *Capoeira Regional: a escola do Mestre Bimba*. Salvador: EDUFBA