



**UNICID**

Universidade  
Cidade de S. Paulo

Pró-reitoria de Pós-graduação e Pesquisa

# **Produto Educacional**

## **Mestrado em Formação de Gestores Educacionais**

**PROJETO DE INTERVENÇÃO: LUDICIDADE  
E GESTÃO ESCOLAR POR MEIO DE UMA  
EXPERIÊNCIA COM O JOGO DA CAPOEIRA**

**Alexandre Aparecido Alves de Lima**  
**Orient. Profa. Dra. Ida Carneiro Martins**

**2023**

**UNIVERSIDADE CIDADE DE SÃO PAULO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
MESTRADO PROFISSIONAL EM FORMAÇÃO DE GESTORES  
EDUCACIONAIS**

**PROJETO DE INTERVENÇÃO: LUDICIDADE E GESTÃO ESCOLAR POR  
MEIO DE UMA EXPERIÊNCIA COM O JOGO DA CAPOEIRA**

**SÃO PAULO  
2023**

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	05
2	OBJETIVO	08
3	METODOLOGIA	08
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	10
	REFERÊNCIAS	13
	APÊNDICE 1: VIVÊNCIA NAS OFICINAS	18

## 1. INTRODUÇÃO

Ao longo de nossa trajetória profissional apreendemos conceitos educacionais fundamentais ao nosso campo de atuação, especialmente, ao assumirmos funções na coordenação de curso e pedagógica de uma Unidade do Centro Paula Souza, que foi o *lócus* de nossa pesquisa. Tais conceitos coadunados com as experiências nos proporcionaram uma visão da gestão escolar, incluindo oportunidades, responsabilidades e compromissos, que são exigidos na organização pedagógica.

Constatamos dificuldades em algumas instituições para efetivar uma gestão participativa eficiente. Diante desse cenário, buscamos aprofundar-nos acerca do assunto por meio de pesquisas e reflexões teóricas, as quais puderam proporcionar mais sustentação às nossas ideias.

Inspirado pelo diálogo corporal dos movimentos e estrutura da Capoeira, exploramos a literatura acadêmica em busca de convergências que aproximassem os seus princípios com as da ludicidade e a abordagem de uma gestão participativa, buscando integrar essas três dimensões.

A proposta em estudar o tema “A ludicidade na gestão escolar: uma experiência com o jogo da Capoeira”<sup>1</sup> trouxe a possibilidade de observarmos as contribuições das vivências lúdicas no processo formativo da equipe gestora em interação com docentes e com os estudantes, visto que a gestão escolar está atrelada a organização pedagógica com as práticas para o desenvolvimento do trabalho coletivo.

A ludicidade utilizada como estratégia de promoção de relações entre os diferentes grupos do ambiente escolar é promissora para proporcionar a rememoração daquilo que foi por nós vivenciado, em contextos passados, criando uma atmosfera favorável às relações entre pessoas.

Já a Capoeira traz em sua composição muitos aspectos que são pertinentes ao processo educativo, pois permite a necessária inter-relação dos sujeitos nos encaminhamentos do momento da roda, por intermédio das

---

<sup>1</sup> Dissertação de mestrado intitulada “A ludicidade na gestão escolar: uma experiência com o jogo da Capoeira” que deu subsídios à construção do presente produto.

movimentações na execução dos golpes, um diálogo corporal de perguntas e respostas num processo interativo.

Desse modo, no cotidiano da organização escolar, na construção de um coletivo, devemos levar em consideração as particularidades das instituições que são diferentes em cada uma das realidades e, observando tais condições, o trabalho desenvolvido por meio de estratégias lúdicas pode contribuir para vivências que agreguem os sujeitos e estabeleçam novas possibilidades para o processo de gestão escolar.

Se as brincadeiras estão presentes em nós, vivenciá-las possibilita-nos a conexão com outras pessoas como equipe gestora, docentes, estudantes e funcionários. Tal conexão é promissora ao desenvolvimento de uma gestão democrática, pois favorece o engajamento no processo de organização escolar.

Os elementos da Capoeira, estão ligados aos elementos da ludicidade e da gestão, promovendo reviver de forma significativa as memórias, interação e criatividade na construção de situações que afloram e aguçam a intimidade por meio do brincar. Tal relação entre os elementos da gestão, da ludicidade e da Capoeira, tratamos no Quadro 1

**Quadro 1: Elementos de inter-relação entre gestão, ludicidade e Capoeira**

<b>GESTÃO</b>	<b>LUDICIDADE</b>	<b>CAPOEIRA</b>
Memórias das vivências Roda de conversa Interação nas atividades Diálogo entre pessoas	Rememorações da Infância Roda do Brincar Interação no brincar/jogo Diálogo entre pessoas e corpos	Memórias culturais Roda de Capoeira Interação no jogo Diálogo entre os corpos

Fonte: Elaborada pelo autor (2023).

A inter-relação entre a gestão, a ludicidade e a capoeira resultam em uma sinergia dinâmica que promove diversos benefícios. A gestão oferece estrutura e organização para direcionar as atividades de forma eficiente, enquanto a ludicidade proporciona um ambiente descontraído e estimulante para o aprendizado e a participação. Por sua vez, a capoeira adiciona uma dimensão cultural, física e artística única, incentivando a cooperação, a autoexpressão e o respeito mútuo. O entrelaçamento desses elementos promove o desenvolvimento integral dos participantes, estimulando habilidades cognitivas, emocionais, sociais e motoras, além de fortalecer vínculos comunitários e culturais.

No âmbito da gestão, as memórias das vivências pedagógicas desempenham um papel fundamental, fornecendo um contexto relevante para a roda de conversa. Nesse espaço de diálogo, a experiência passada se transforma em sabedoria compartilhada, alimentando a interação nas atividades de gestão e promovendo um diálogo profícuo entre pessoas (Paro, 2001).

A ludicidade, por sua vez, resgata memórias da infância, e esse tesouro de memórias se materializa na roda do brincar. Nesse cenário, uma interação no brincar/jogo ganha vida, permitindo que as pessoas revivam sua infância e estabeleçam diálogos profícuos entre elas e seus próprios corpos (Marcellino, 2004).

Por fim, a capoeira mantém vivas as memórias culturais, por meio da emblemática roda de capoeira. Essa prática singular traz a Interação no jogo, onde as memórias culturais se manifestam na forma de movimentos e ritmos (Moro, 2016).

A Capoeira, assim como a gestão e a ludicidade, fomenta diálogos ricos e genuínos, tanto entre os corpos dos praticantes quanto entre as diferentes tradições culturais que a permeiam.

Em conjunto, esses três temas oferecem uma perspectiva fascinante sobre como a memória, a interação e o diálogo são intrínsecos à nossa experiência humana e elementos fundamentais de uma gestão participativa.

Ao final da pesquisa, produzimos o presente produto, após a vivência das oficinas e do festival<sup>2</sup>, que tiveram por finalidade destacar a relevância da integração e do engajamento dos participantes, que são constituídos pela equipe gestora, pelos docentes e pelos estudantes, em processos que integraram a todos. É o que passamos a relatar.

Observando tais questões, a dissertação que deu base esse produto, este trabalho possuiu como problema de pesquisa: Quais contribuições as atividades lúdicas e o jogo da capoeira podem trazer para uma gestão pedagógica participativa, no desenvolvimento de relações e da comunicação entre a equipe gestora, os/as docentes e os/as estudantes na Escola Técnica de Francisco Morato?

---

<sup>2</sup> Serão descritas na Metodologia.

Esta pesquisa tem por objetivo geral desenvolver um projeto de intervenção na Escola Técnica de Francisco Morato para investigar contribuições que as atividades lúdicas e o jogo da capoeira podem trazer para a gestão participativa, no desenvolvimento das relações e da comunicação entre a equipe gestora, docentes e discentes.

## **2. OBJETIVO**

O objetivo do produto é propiciar a prática de atividades lúdicas, utilizando o jogo da Capoeira (todavia não se restringe a ela), inserida nas dinâmicas de gestão escolar, promovendo o desenvolvimento das relações, engajamento e participação democrática daqueles que compõem o contexto educacional, ou seja, gestores, docentes e discentes.

Por meio da ludicidade do jogo da capoeira, pretende-se fomentar princípios de gestão escolar que estimulem o trabalho em equipe, a resolução criativa de problemas e a promoção de um ambiente escolar positivo e inclusivo.

## **3. METODOLOGIA**

Neste projeto, foram implementadas diferentes fases para explorar a integração da Capoeira, atividades lúdicas e recreativas no contexto educacional.

### **Fase 1**

O estudo começou com o desenvolvimento de oito aulas de educação física para cerca de 80 estudantes do terceiro ano do ensino médio. Durante essas aulas, foram incorporadas atividades lúdicas e recreativas, iniciando a prática dos movimentos da Capoeira. Posteriormente, uma oficina integrada foi organizada, envolvendo estudantes das três turmas participantes.

Durante as aulas de educação física ministradas aos estudantes do terceiro ano do ensino médio, adotamos uma abordagem lúdica, abrangendo jogos, brincadeiras e outras formas recreativas de participação. Estas incluíram tanto

atividades direcionadas individualmente quanto coletivamente, sendo conduzidas em períodos de 50 minutos na quadra da instituição.

Ao longo de mês, dedicamos oito encontros para envolver ativamente três turmas do 3º ano do ensino médio integrado em uma série de atividades recreativas, jogos e brincadeiras. Essas atividades permitiram que os participantes se envolvessem de maneira ativa e prazerosa, promovendo uma sensação de satisfação e contentamento.

As atividades lúdicas estiveram intrinsecamente ligadas à capacidade de criar experiências positivas e enriquecedoras que transcenderam o simples entretenimento, oferecendo oportunidades de crescimento pessoal e interação social significativa em conjunto com a proposta da Capoeira.

Os estudantes tiveram a oportunidade de aprender os movimentos característicos da Capoeira, bem como ter um primeiro contato com os instrumentos tradicionais, tais como o berimbau, o atabaque, o pandeiro e o agogô, além claro, as músicas e ladainhas que a acompanham.

Ao longo do processo, houve a progressão nas atividades, enfocando o desenvolvimento dos fundamentos da Capoeira, incluindo movimentos e instrumentos como berimbau, atabaque e pandeiro. Além disso, a musicalidade foi explorada por meio de cantorias, ritmo de palmas e apreciação dos instrumentos, envolvendo todos os estudantes participantes do projeto.

Para coroar essas atividades e, efetivamente, consolidar o conhecimento adquirido, organizamos uma oficina abrangente que envolveu todas as três turmas de estudantes do Ensino Médio que, não apenas serviu como uma conclusão prática das aulas, mas também se tornou uma parte essencial e interativa do processo, proporcionando uma oportunidade para os estudantes aplicarem e demonstrarem o que aprenderam, criando assim um ambiente educacional dinâmico e enriquecedor.

## **Fase 2**

Foram realizadas oficinas com professores, funcionários e gestores. Durante essas sessões, atividades lúdicas e o desenvolvimento dos movimentos da Capoeira foram explorados, com foco na interação e compreensão da vivência por meio da musicalidade, movimentos, instrumentos e cultura da Capoeira.

Participaram da pesquisa 10 docentes, 3 gestores e 1 funcionário, os quais serão caracterizados no Quadro 12, mais adiante no texto. Foram conduzidos três encontros fundamentais, cada um com duração de uma hora, envolvendo a equipe de um funcionário, onze docentes e três gestores da Escola Técnica de Francisco Morato.

No primeiro encontro, a ênfase foi na experiência da ludicidade, explorando jogos e brincadeiras que permitiram lembrar memórias de suas infâncias, vivenciando momentos de nostalgia e redescoberta emocional. Por meio de atividades lúdicas e recreativas, como jogos, brincadeiras e outras formas de expressão criativa, propiciamos rememorações de experiências vividas na infância. Esta vivência proporcionou um ambiente descontraído e acolhedor, estabelecendo uma base sólida para as interações subsequentes.

No segundo encontro, a Capoeira foi o foco central, sendo apresentada como uma modalidade que vai além dos movimentos físicos, incorporando instrumentos musicais e cantos tradicionais. Durante este encontro, os participantes não apenas aprenderam os movimentos característicos da Capoeira, mas também experimentaram a riqueza cultural de suas melodias e ritmos. A integração de jogos e brincadeiras dentro da roda de Capoeira propiciou diversão e aprendizado, tornando a experiência educacional mais envolvente.

### **Fase 3**

Um Festival de Capoeira foi organizado, envolvendo estudantes, funcionários, professores e gestores. Durante o evento, todos tiveram a oportunidade de vivenciar os movimentos e a prática do jogo de Capoeira em conjunto. Os participantes compartilharam seus conhecimentos adquiridos nas aulas e apresentaram suas propostas de jogo, destacando a musicalidade, interação nas palmas e cantorias, e o diálogo entre os corpos, criando uma experiência agradável e envolvente.

Sob sua influência, os participantes foram encorajados a se envolverem de forma vigorosa e determinada, demonstrando um comprometimento renovado com a prática e os valores da Capoeira. O clima de entusiasmo presente no festival impulsionou a energia e a dedicação de todos os envolvidos, resultando

em performances vibrantes, interações dinâmicas e uma atmosfera de celebração e união

#### **Fase 4**

A avaliação do projeto foi conduzida por meio de um questionário aplicado aos estudantes e entrevistas estruturadas realizadas com docentes e gestores.

Após a conclusão de todas as etapas, avançamos para a coleta de dados individuais dos estudantes. Utilizamos um questionário abrangente, aplicado por meio da plataforma *Google Forms*, que englobou perguntas abertas e fechadas, permitindo-nos capturar uma gama completa de percepções das experiências dos participantes.

Eles foram convidados a responder um questionário, cuidadosamente elaborado, composto por oito perguntas, cinco fechadas e três abertas, todas direcionadas à sua experiência e participação nas aulas de atividades lúdicas e na oficina de Capoeira.

As entrevistas com roteiros estruturados foram individuais com docentes e equipe gestora, pois “Entrevistas individuais e discussões coletivas ofereceram diferentes condições de produção do depoimento e favorecem a pesquisadores e pesquisados, lugares e pontos de vista diferentes” (Kramer, 2004, p. 502).

Os resultados dos questionários dos estudantes ofereceram uma compreensão à significativa importância do desenvolvimento da ludicidade por meio do jogo da Capoeira para promover uma gestão participativa. Já as entrevistas com os docentes e gestores destacaram a valorização e aplicação dos conteúdos abordados na ludicidade, especialmente nas três etapas do jogo de Capoeira e durante o festival.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho mostrou a experiência educacional, especialmente do ponto de vista da gestão escolar, buscando democratizar a educação por meio da inserção estratégica da Capoeira e de atividades lúdicas no contexto escolar.

A gestão escolar, as atividades lúdicas e a Capoeira, apesar de pertencerem a esferas diferentes, compartilham princípios fundamentais que,

quando combinados, criam uma sinergia transformadora no ambiente educacional.

A união desses princípios oferece não apenas uma experiência educacional potente, mas também desenvolve habilidades e valores essenciais para a vida, tais como a liderança, cordialidade, participação, interação, respeito, valorização, flexibilidade, adaptação, diálogo e comunicação, tanto verbal quanto não verbal, que são essenciais para se estabelecer relações de valores, além de resolver conflitos.

A liderança, voz ativa, participação, divisão justa, diálogo entre corpos, expressão e tomada de decisões, princípios intrínsecos à Capoeira, revelaram-se cruciais para a criação de uma gestão escolar participativa e inclusiva.

Os estudantes, professores e gestores, envolvidos nesta proposta, não apenas aprenderam sobre esses princípios, mas os viveram de forma materializada durante as atividades lúdicas e as rodas de Capoeira. Por meio das vivências, ficou claro que a Capoeira, quando combinada com a ludicidade, se torna um poderoso instrumento de integração.

Este estudo, portanto, destacou não apenas a importância, mas a necessidade de incorporar a ludicidade e a Capoeira na gestão escolar. Mais do que apenas atividades recreativas, elas se tornam estratégias para a construção de uma escola onde todos se sintam valorizados, incluídos e capacitados para contribuir no espaço de aprendizagem.

Esta não é apenas uma conclusão de um estudo, mas um chamado à ação para todas as escolas que buscam criar um ambiente verdadeiramente participativo, onde a voz de cada pessoa é ouvida e respeitada.

O jogo da Capoeira, com sua riqueza cultural e valores, revelou-se não apenas um jogo físico, mas um jogo de inclusão, compreensão e transformação. É uma lição que transcende as paredes da escola e nos lembra que a verdadeira educação vai além do intelecto, ela abarca o corpo, a mente e o espírito, criando cidadãos conscientes, empáticos e engajados em um mundo diversificado e desafiador. Desse modo, ficou evidente que a Capoeira, ao ser integrada ao ambiente escolar, inter-relaciona as hierarquias, fomenta um diálogo fluido e transforma a escola em um espaço verdadeiramente democrático.

Portanto, o produto não é apenas uma proposta lúdica, é uma revolução na maneira como vemos a gestão escolar, trazendo os seus princípios por meio de atividades lúdicas, no caso da Escola Técnica de Francisco Morato nos utilizamos da Capoeira, com a intenção de uma transformação das relações culturais e sociais, o que poderá ser adotada em outras instituições.

## REFERÊNCIAS<sup>3</sup>

ALEXANDRE, J. W. C. et al. **Análise do número de categorias da escala de Likert aplicada à gestão pela qualidade total através da teoria da resposta ao item.** In: **XXIII ENCONTRO NACIONAL DE ENGENHARIA DE PRODUÇÃO**, 2003, Ouro Preto. Anais... Disponível em: [http://www.abepro.org.br/biblioteca/ENEGETP2003\\_TR0201\\_0741](http://www.abepro.org.br/biblioteca/ENEGETP2003_TR0201_0741). Acesso em: 30 de agosto de 2023.

ARELARO, Lisete Regina Gomes; JACOMINI, Márcia Aparecida; CARNEIRO, Silvio Ricardo Gomes. **Limitações da participação e gestão “democrática” na rede estadual paulista.** Educação & Sociedade, [S.L.], v. 37, n. 137, p. 1143-1158, dez. 2016. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/es0101-73302016167343>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/qCsV4BQNhPxYGMHKLK35Xyw/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 27 novembro 2022.

BRASIL. CNE. Parecer nº. 03 de 10 de março de 2004. **Dispõe sobre as diretrizes curriculares nacionais para a educação das relações étnico-raciais e para o ensino de História e cultura afro-brasileira e africana.** Ministério da Educação. Brasília, julho de 2004. Disponível em: <[http://eticoracial.mec.gov.br/images/pdf/diretrizes\\_curric\\_educ\\_eticoraciais.pdf](http://eticoracial.mec.gov.br/images/pdf/diretrizes_curric_educ_eticoraciais.pdf)> Acesso em: 13 julho 2022.

BRASIL. Dossiê IPHAN: **Rodas de Capoeira e Ofício dos Mestres de Capoeira.** Brasil, 2008. <http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/DossieCapoeiraWeb.pdf>. Acesso em: 15 de agosto de 2023.

CABRERA, Waldirléia Baragatti. **A ludicidade para o Ensino Médio na disciplina de Biologia: contribuições ao processo de aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da aprendizagem significativa.** 2007. 158 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação – Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, Paraná, 2007. Disponível em: [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos\\_teses/Biologia/Dissertacao/ludicidade.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/Biologia/Dissertacao/ludicidade.pdf). Acesso em: 22 out. 2022.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** Lisboa: Cotovia, 1990. 228 p.

CASTRO JÚNIOR, L. V. **Capoeira Angola: olhares e toques cruzados entre historicidade e ancestralidade.** Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Campinas, v.25, n.2, p.143-158. jan. 2004.

---

<sup>3</sup> As referências são relativas à dissertação de mestrado e servirá para consultada daqueles que quiserem replicar o processo.

CURY, C. R. J. **O direito à educação um campo de atuação do gestor**. Brasília: Ministério da Educação, 2006.

DECANIO FILHO, Ângelo Augusto. **Ética na ou da Capoeira?** 2005. Disponível em: <https://portalCapoeira.com/Capoeira-da-bahia/etica-na-ou-da-Capoeira/>. Acesso em: 20 out. 2022.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do Jogo**. Tradução de Álvaro Cabral. Livraria Martins Fontes, São Paulo, 1998.

FERREIRA, Naura Syria Carapeto (Org.). **Gestão democrática da educação: atuais tendências, novos desafios**. – 7. ed. – São Paulo: Cortez, 2011.

FERRONI, de O.; SOMMERHALDER, .; ALVES, . D. **Narrativas sobre brincar nas infâncias: contribuições para a formação de professores de infância**. Perspectiva, [S. l.], v. 39, n. 3, p. 1–21, 2021. DOI: 10.5007/2175-795X.2021.e69934. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/69934>. Acesso em: 02 nov. 2023.

FRANÇA, S. C. R. (2016). **Educação lúdica: perspectivas para uma aprendizagem mais agradável**. Bahia: Itacaiúnas.

GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

\_\_\_\_\_. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1994.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

\_\_\_\_\_. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira. 1998.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

KRAMER, Sonia. **Professoras de educação infantil e mudança: reflexões a partir de Bakhtin**. Cadernos de Pesquisa. São Paulo, v. 34, n. 122, 2004. Disponível em: Acesso em: 22 mar 2023.

KRAMER, Sônia. **A infância e sua singularidade**. In: **BRASIL. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

LARROSA, Jorge. **Experiência e alteridade em educação**. Revista Reflexão e Ação, Santa Cruz do Sul, v.19, n. 2, p. 4-27, jul./dez. 2011.

\_\_\_\_\_. **Tremores: escritos sobre experiência**. 1ª Ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016a.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia Profana: danças, piruetas e mascaradas**. 5ª Ed. Tradução Alfredo Veiga-Neto. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016b.

LIBÂNEO, J. C.; OLIVEIRA, J. F.; TOSCHI, M. S. **Educação escolar: políticas, estrutura e organização**. São Paulo: Ed. Cortez, 2003.

LIBÂNEO, José C. **Organização e Gestão da Escola: Teoria e Prática**, 5. ed. Goiânia, Alternativa, 2004.

\_\_\_\_\_. **A organização e a gestão da escola: teoria e prática**. Goiânia: Alternativa, 2007.

LOPES, C. **Design de ludicidade**. Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade, [S. l.], v. 3, n. 2, 2014. DOI: 10.9771/2317-1219rf.v3i2.9155. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9155> Acesso em: 28 nov. 2022.

LUCK, Heloisa. **Perspectivas da Gestão Escolar e Implicações quanto à formação de seus gestores**. Em aberto, Brasília, v. 17, n.72, 11-33, fev. / jun. 2000.

\_\_\_\_\_. **A gestão participativa na escola** (4. ed.). Série Cadernos de Gestão. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

\_\_\_\_\_. **Dimensões da gestão escolar e suas competências**. Curitiba: Ed. Positivo, 2009.

\_\_\_\_\_. **Liderança em gestão escolar**. 6. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

\_\_\_\_\_. **A gestão participativa na escola**. 11ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, Série: Cadernos de gestão, 2013.

\_\_\_\_\_. **A gestão participativa na escola**. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2017a. Série Cadernos de Gestão.

LUCKESI, C. C. **Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: uma Proposta Pedagógica a partir da Biossíntese**. Ludo pedagogia, Salvador, BA: UFBA/ FAGED/PPGE, v. 1, p. 9-42, 2000.

MARCELINO, N. C. **Pedagogia da animação**. Campinas, SP: Papyrus, 1989.

MARTINS, Lígia Márcia; DUARTE, Newton. **Formação de docentes: limites contemporâneos e alternativas necessárias**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010. 192 p. Apoio técnico Ana Carolina Galvão Marsiglia. Disponível em:

<https://static.scielo.org/scielobooks/ysnm8/pdf/martins-9788579831034.pdf>. Acesso em: 26 out. 2022.

MEDEIROS, Arileni Maria Suárez. **Administração educacional, definição de uma racionalidade administrativa, democrática e emancipatória**. Tese doutorado em Educação, Universidade Federal de São Carlos, São Paulo, 2002.

MEDEIROS, José Eduardo Segala de; PERES, Luís Sérgio. **A Capoeira na escola: perspectivas para a educação física escolar – uma abordagem teórica e prática**. 2007. Disponível em: [http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes\\_pde/artigo\\_jose\\_eduardo\\_segala\\_medeiros.pdf](http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/artigo_jose_eduardo_segala_medeiros.pdf). Acesso em: 10 janeiro 2023.

MINAYO, M. C. S.; SANCHES, O. **Quantitativo-Qualitativo: Oposição ou Complementaridade?** Cad. Saúde Públ., Rio de Janeiro, 9 (3): 239-262, jul/set, 1993.

\_\_\_\_\_. **Análise qualitativa: teoria, passos e fidedignidade**. Ciência & Saúde Coletiva [online]. v. 17, n. 3 pp. 621-626, 2012. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1413-81232012000300007>>. Acesso em: 29 de novembro 2022.

MORO, Carlos Alberto Correa. **O centro da roda é o centro da vida: tradição, experiência, e improvisado na roda de capuêra angola**. 2016. Tese (Doutorado em Antropologia Social) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

OLIVEIRA, T. M. V. **Escalas de mensuração de atitude: Thrstone, Osgood, Stapel, Likert, Guttman, Alpert**. Revista Administração online, São Paulo, v.2, n.2, abr./jun. 2001. Disponível em: <[http://www.fecap.br/adm\\_online/art22/tania.htm](http://www.fecap.br/adm_online/art22/tania.htm)>. Acesso em: 29 de outubro 2023.

PARO, Vitor Henrique. **A natureza do trabalho pedagógico**. In: **Gestão democrática da escola pública**. São Paulo: Ática, 1995a.

PARO, Vitor Henrique. **Educação para a democracia: o elemento que falta na discussão da qualidade do ensino**. Revista Portuguesa de Educação, v. 13, n. 1, p. 23-38, 2000. Tradução. Acesso em: 19 de outubro 2023.

\_\_\_\_\_. **Gestão democrática da escola pública**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2016. 141 p.

PPGP-GE (São Paulo). Universidade Cidade de São Paulo. **Programa de Mestrado Profissional em Formação de Gestores Educacionais**. 2023. Disponível em: <https://www.unicid.edu.br/mestrado-e-doutorado/mestrado-profissional-em-formacao-de-gestores-educacionais/>. Acesso em: 31 outubro de 2023.

RONCA Paulo Afonso Caruso. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo, editora Edisplan, 1989.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: A criança o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SILVA, Dulciene Anjos de Andrade e. **Educação e ludicidade: um diálogo com a pedagogia waldorf**. Educar em Revista, [S.L.], n. 56, p. 101-113, jun. 2015. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/0104-4060.41463>. Disponível em: <file:///C:/Users/Alexandre%20Lima/Downloads/41463-157504-1-PB.pdf>. Acesso em: 28 novembro de 2022.

SILVA, Gladson de Oliveira. **Capoeira: do engenho à universidade**. 3.ed., São Paulo: CEPEUSP, 2002.

SODRÉ, Muniz. Org., Wali Salomão, Maria Vitória de Seixas Caldas; **Ilustrações Corpo e Mnadinga**, Felipe Jardim. Rio de Janeiro: Manati, 2002.

SOUZA, Marina de Mello e. **África e Brasil Africano**. São Paulo: Ática, 2014. STRECKER, Heidi. Vocabulário brasileiro: Culturas africanas influenciaram nosso idioma. uol educação, 2006. Disponível em: <http://educacao.uol.com.br/disciplinas/cultura-brasileira/vocabulario-brasileiro-culturasafricanas-influenciaram-nosso-idioma.htm>. Acesso em: 03 julho de 2023

TEDESCO, João Carlos. **Usos de Memória: política, educação e identidade**. Passo Fundo: UPF, 2002.

VASCONCELOS, Celso dos Santos. **Disciplina. Construção da disciplina consciente e interativa em sala de aula e na escola**. São Paulo, Libertad, 1994.

VIANA, Helena Brandão; SILVA, Haroldo Porto dos Santos. **A implementação da Capoeira no currículo escolar pela prefeitura Municipal de Campinas**. 2005. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd81/Capoeira.htm>. Acesso em: 20 setembro de 2022.

## APÊNDICE 1: VIVÊNCIAS NAS OFICINAS

Figura 7 – Vivência em aula de Capoeira 1



Fonte: Acervo do autor (2023).

Figura 8 – Vivência em aula de Capoeira 1



Fonte: Acervo do autor (2023).

**Figura 9 – Vivência em aula de Capoeira 1**



Fonte: Acervo do autor (2023).

**Figura 10 – Vivência em aula de Capoeira 1**



Fonte: Acervo do autor (2023).

**Figura 11 – Vivência em aula de Capoeira 1**



Fonte: Acervo do autor (2023).

**Figura 12 – Vivência em aula de Capoeira 1**



Fonte: Acervo do autor (2023).

**Figura 13 – Vivência em aula de Capoeira 1**



Fonte: Acervo do autor (2023).

**Figura 14 – Vivência em aula de Capoeira 1**



Fonte: Acervo do autor (2023).

**Figura 15 – Vivência em aula de Capoeira 1**



Fonte: Acervo do autor (2023).

**Figura 16 – Vivência em aula de Capoeira 1**



Fonte: Acervo autor (2023).