UNISO CIÊNCIA

NOTA MÁXIMA NO MEC 5

CONHECIMENTO A SERVIÇO DA COMUNIDADE • EDIÇÃO Nº 37 • 01/11/2026

JOGO, DANÇA OU LUTA? A CAPOEIRA COMO PRÁTICA SOCIOCULTURAL MULTIDIMENSIONAL



Foto/Photo: andrew_shots (Adobe Stock)

• PÁG 05 •

QUANDO A MATEMÁTICA VIROU JOGO: A PESQUISA QUE TRANSFORMOU CONFLITOS PÓS-PANDEMIA EM APRENDIZAGEM

• PÁG 02 •

EDITORIAL

Após o fim do isolamento imposto pela pandemia de Covid 19, professores e alunos precisaram se adaptar a uma nova realidade, que exigiu outras dinâmicas de relacionamento e de aprendizagem, frente às transformações provocadas pelo distanciamento.

Uma das respostas a esses desafios veio de uma dissertação, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Educação da Uniso, que se debruçou sobre o potencial pedagógico da criação de jogos para o ensino fundamental, a partir da constatação de que estudantes tinham passado uma significativa parcela de tempo jogando, durante o isolamento. Os detalhes sobre essa pesquisa podem ser conferidos na reportagem que abre esta edição do jornal Uniso Ciência.

Trazemos também, em outra reportagem, um estudo sobre a capoeira, uma importante manifestação da cultura afro-brasileira. Nessa pesquisa, que embasa uma tese de doutorado defendida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Uniso, são analisados discursos de mestras e mestres capoeiristas publicados no Portal Capoeira e como esses textos abordam as relações étnico-raciais, em uma perspectiva de denúncia e de antirracismo.

Boa leitura!

Prof. Dr. José Martins de Oliveira Júnior
Reitor e Pró-Reitor de Pós-Graduação e Pesquisa

Prof. Dr. Fernando de Sá Del Fiol
Pró-Reitor de Graduação, Assuntos Estudantis e Extensão

Prof. Dr. Rogério Augusto Profeta
Pró-Reitor Administrativo, de Inovação e de Internacionalização

EXPEDIENTE

Uniso Ciência é uma publicação da Universidade de Sorocaba.
Reitoria: Prof. Dr. José Martins de Oliveira Júnior (Reitor e Pró-Reitor de Pós-Graduação e Pesquisa), Prof. Dr. Fernando de Sá Del Fiol (Pró-Reitor de Graduação, Assuntos Estudantis e Extensão) e Prof. Dr. Rogério Augusto Profeta (Pró-Reitor Administrativo, de Inovação e de Internacionalização).
Coordenação: Assessoria de Comunicação Social (Assecoms) / Jornalista responsável: Mônica Cristina Ribeiro Gomes (MTB 27.877).
Equipe: Profa. Dra. Georgia de Mattos Maia, Prof. Dr. Guilherme Profeta e Profa. Dra. Mara Rovida (Reportagens), Ricardo Kazuo Fujimoto (Diagramação), Paula Rafael Gonzalez Valelongo (Revisão).
Conselho Editorial: Prof. Me. Adilson Aparecido Spim, Prof. Dr. Edgar Robles Tardelli, Profa. Ma. Mônica Cristina Ribeiro Gomes e Prof. Dr. Nobel Penteado de Freitas.
Informações: ciencia@uniso.br
(15) 2101.7006/7081 | uniso.br

QUANDO A MATEMÁTICA VIROU JOGO:

A PESQUISA QUE TRANSFORMOU CONFLITOS PÓS-PANDEMIA EM APRENDIZAGEM

REPORTAGEM: Georgia De Mattos
FOTOS: Fernando Rezende

No começo, o sonho do professor e mestre em Educação Samuel Caliani Zamparoni era outro. Filho de uma família simples, ele queria cursar Medicina. Passou pela mecânica industrial, enfrentou vestibulares, estudou Química e, quase por acaso, acabou entrando em salas de aula antes mesmo de perceber que aquele espaço mudaria sua vida. “Durante o primeiro semestre tive aulas fantásticas com um professor [...] que se aposentou durante o ano letivo”, escreve em sua dissertação. A ausência daquele docente e as dificuldades que vieram depois marcaram sua trajetória acadêmica. Anos mais tarde, já professor da rede pública, seria justamente a experiência em sala — e não nos laboratórios de Medicina — que daria origem à sua pesquisa. Hoje, o professor pesquisa como os jogos podem ajudar os estudantes a aprender matemática e reconstruir relações humanas num contexto pós-pandemia da Covid-19.

Em 2020, Zamparoni começou a lecionar Matemática para turmas do 6º ano em Sorocaba. Pouco tempo depois, as aulas presenciais foram interrompidas pela pandemia. “Ao longo do resto do ano de 2020, os conteúdos foram trabalhados de forma remota”, relata Zamparoni. Quando os alunos retornaram à escola, em 2022, o professor encontrou uma realidade diferente daquela que havia deixado antes do isolamento.

“Embora eu soubesse da defasagem com a qual eles retornariam, não contava com outros fatores: desmotivação e descomprometimento para os estudos.” Mas outro elemento também chamou a atenção. A partir das conversas de acolhimento nos primeiros dias de aula, Zamparoni percebeu que “uma parcela considerável dos alunos dedicou a maior parte do tempo em que esteve em casa a jogos”. Foi nesse momento que surgiu a pergunta central de seu estudo: e se aquilo que ocupou tantas horas da vida dos estudantes durante a pandemia pudesse ser transformado em ferramenta de aprendizagem?

“Enxerguei uma oportunidade de me aproximar dos estudantes, partindo de algo que eles tinham interesse — mas como entretenimento — e transformar esse interesse em uma situação real de aprendizagem.”

Dessa inquietação nasceu a dissertação “A influência da criação de jogos no ensino fundamental: contribuições para os processos de aprendizagem e desenvolvimento interpessoal”, defendida em 2024, no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Sorocaba (Uniso).

Diferentemente de muitos projetos pedagógicos que usam jogos prontos, o professor propôs algo mais ambicioso: os próprios estudantes deveriam criar os jogos. A ideia era unir geometria plana, aprendizagem baseada em projetos e trabalho colaborativo com turmas do 9º ano do Ensino Fundamental.

A ESCOLHA NÃO FOI ALEATÓRIA

“Se a proposta se baseasse apenas na disputa de partidas, talvez a mecânica de jogabilidade não permitisse que os alunos tivessem um contato mais aprofundado com os conteúdos específicos da Matemática”, explica Zamparoni.

Mais do que jogar, os estudantes precisariam pesquisar, discutir regras, decidir formatos, construir tabuleiros e negociar ideias. Era justamente nesse processo que o pesquisador acreditava existir potencial pedagógico.

Na prática, o pesquisador descobriu que os efeitos do projeto iam muito além da matemática. “Inicialmente, a pesquisa tinha como objetivo compreender como a criação dos jogos poderia contribuir exclusivamente com a aprendizagem matemática. Entretanto, durante o desenvolvimento do trabalho, eu percebi que a maneira como os estudantes estavam se relacionando [...] estava sendo importante para um melhor relacionamento entre eles.”



Foto/Photo: Fernando Rezende

O professor Samuel C. Zamparoni, autor da pesquisa sobre o potencial pedagógico dos jogos no processo de aprendizagem

Essa percepção dialoga com as postulações de Lev Semionovitch Vigotski e Henri Wallon, que embasam a pesquisa, ao relacionarem aprendizagem e afetividade. Vigotski sustenta que o conhecimento se desenvolve nas interações sociais e formula o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que corresponde à diferença entre o que o estudante consegue fazer sozinho e aquilo que pode aprender com o apoio de professores ou colegas mais experientes, evidenciando a importância das atividades colaborativas. Já Wallon enfatiza que afetividade e cognição são inseparáveis, uma vez que vínculos emocionais e relações sociais positivas favorecem o envolvimento do aluno e a construção do conhecimento.

Depois de dois anos de pandemia, muitos alunos apresentavam dificuldades de convivência. Alguns evitavam contato. Outros demonstravam agressividade. Havia estudantes que sequer queriam trabalhar em grupo. “Assim que mencionei o fato de que os grupos seriam formados por sorteio [...], eles já começaram a reclamar”, conta o professor. A resistência revelava algo maior do que uma simples preferência por colegas conhecidos. O isolamento social havia deixado marcas emocionais profundas. Mesmo assim, os grupos foram mantidos. E os conflitos apareceram rapidamente. “Alguns estudantes queriam que as suas sugestões fossem aceitas, e os demais alegavam que mudanças naquele momento poderiam atrapalhar o desenvolvimento do processo.”

O professor precisou atuar como mediador em vários momentos. Em alguns casos, alunos pediram para trocar de grupo. Em outros, preferiam realizar tarefas isoladamente por falta de afinidade com os colegas.

MAS, AOS POUCOS, ALGO COMEÇOU A MUDAR

Os alunos passaram a participar mais das aulas, demonstraram maior envolvimento nas atividades e começaram a enxergar a matemática fora da lógica mecânica dos exercícios tradicionais. Zamparoni conta que “Os estudantes compreenderam que a Matemática estava mais presente no cotidiano deles do que eles sequer poderiam imaginar.”

Os jogos criados refletiam também o universo cultural daquela geração. Alguns grupos produziram jogos inspirados em RPG; outros criaram personagens em biscuit. Houve tabuleiros com narrativas espaciais, piratas e aventuras medievais. A pesquisa lista títulos como “Dragomáticos”, “Caça Estelar”, “Geometric Quest” e “Os Piratas da Geometria”.



Foto/Photo: (Adobe Stock)

Antes da produção dos jogos, Zamparoni pediu que os estudantes levassem jogos analógicos que tivessem em casa. A intenção era fazê-los perceber que existiam experiências lúdicas além das telas. O resultado surpreendeu. “Um dos estudantes me procurou para dizer que nunca tinha pensado no quanto esses jogos podiam ser divertidos”, comenta o professor.

A redescoberta das interações presenciais pode ser considerada um dos aspectos mais emblemáticos do projeto. Após um longo período de isolamento, os estudantes voltaram a experienciar o convívio coletivo, encontrando no brincar um espaço de reencontro e socialização.

O próprio pesquisador relata que, em determinado momento, chegou a considerar a hipótese de insucesso da pesquisa. Isso porque, ao examinar os resultados dos testes aplicados antes e depois dos jogos, observou, inicialmente, uma redução geral no desempenho dos participantes. “Imediatamente enviei mensagem para o meu orientador [...], disse para ele que a pesquisa tinha falhado”, relata Zamparoni.

A interpretação mudou quando os resultados foram cruzados com os diários de bordo e observações qualitativas. Como ele explica, “os estudantes que tinham participado da criação das regras [...] tiveram uma melhora significativa no resultado”.

Mais do que decorar fórmulas, os alunos passaram a compreender conceitos ao transformá-los em desafios jogáveis. O envolvimento parecia ser um fator decisivo.

A experiência também revelou mudanças comportamentais percebidas por outros professores da escola. “Essas mudanças no relacionamento entre eles também foram observadas pelos demais professores da turma”, afirma o pesquisador. Um dos casos mais marcantes aparece nos anexos da dissertação: a carta de uma mãe relatando mudanças no comportamento do filho, que havia sofrido *bullying* em outra escola e se tornado introspectivo até então.

Vale destacar que a pesquisa não romantiza os desafios da educação pública. Zamparoni reconhece as limitações estruturais das escolas brasileiras e critica a ideia de que inovação pedagógica depende apenas de tecnologia. “**Não acredito mais em escolas tradicionais, o que temos são professores tradicionais**”, defende o professor. Para ele, metodologias ativas não significam ausência do professor, mas mudança no papel docente, e conclui: “O professor continua sendo importante para o processo”.

A dissertação também questiona a visão de que jogos representam apenas distração em sala de aula. O jogo, segundo o pesquisador, precisa ter intencionalidade pedagógica. “Caso o professor perceba que a atividade esteja sendo realizada de maneira apenas prazerosa, ele precisa interromper e retomar suas intencionalidades”, pontua Zamparoni.

Ao final da pesquisa, ficou evidente que os impactos ultrapassaram o conteúdo de geometria plana. O projeto ajudou a reconstruir vínculos, estimular participação e devolver aos estudantes parte do interesse perdido durante os anos mais duros da pandemia.

Em um cenário educacional marcado, por vezes, por diagnósticos pessimistas sobre o processo de ensino e aprendizagem, a experiência conduzida em uma escola municipal de Sorocaba aponta para uma possibilidade simples, mas poderosa: talvez, aprender continue sendo mais eficiente quando existe envolvimento, troca e sentido humano. Ou, como o próprio professor escreve ao agradecer seus alunos na dissertação: “Sem vocês, essa realização não teria sido possível. E, sem vocês, ela não teria significado. Vocês estão mais do que aptos a vencer no ‘jogo da vida’”.

O jovem que sonhava vestir um jaleco acabou descobrindo outra forma de cuidado: a educação. Se a Medicina parecia, no início, o caminho para transformar vidas, foi entre carteiras escolares, conflitos adolescentes, tabuleiros improvisados e fórmulas geométricas que Samuel Zamparoni encontrou uma maneira de reconstruir algo igualmente essencial: vínculos, pertencimento e confiança no aprender. Em uma geração atravessada pelo isolamento e pelas telas, sua pesquisa sugere que, às vezes, a aprendizagem começa justamente quando alguém se sente parte do jogo outra vez.

Com base na dissertação “A influência da criação de jogos no ensino fundamental: contribuições para os processos de aprendizagem e desenvolvimento interpessoal”, do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Sorocaba (Uniso), com orientação do professor doutor Édison Trombeta de Oliveira e aprovada em 20 de fevereiro de 2024.

JOGO, DANÇA OU LUTA?

A CAPOEIRA COMO PRÁTICA SOCIOCULTURAL MULTIDIMENSIONAL



Foto/Photo: Scott Griessel (Adobe Stock)

REPORTAGEM: Mara Rovida
FOTOS: Fernando Rezende

O anúncio é dado pelo som inconfundível do berimbau. O toque de outros instrumentos acústicos, por vezes, se soma ao canto tradicional que marca o encontro e dá ritmo aos corpos na roda. Entre saltos, rodopios, avanços e recuos, os praticantes preenchem de alto a baixo o espaço. No entorno, outros aguardam sua vez de ir ao centro da roda jogar. Mas há quem apenas se delicie assistindo às habilidades dos capoeiristas.

O estudo de práticas culturais, pela academia, muitas vezes esbarra na dubiedade e nas indefinições típicas da produção humana. Por isso, não é surpresa observar a dificuldade em definir a capoeira; será que é esporte, dança, uma manifestação artística de origem africana e originária do Brasil ou seria tudo isso ao mesmo tempo? Murilo Aranha Guimarães Marcello, doutor em Comunicação e Cultura pela Universidade de Sorocaba (Uniso), enfrenta essa multiplicidade de

INTERPRETAÇÕES

PARA SABER MAIS: MUITAS INTERPRETAÇÕES

Segundo o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, “a Capoeira nasceu na África Central e foi trazida intacta por africanos escravizados; a Capoeira é criação de escravos quilombolas no Brasil; a Capoeira é criação dos índios, daí a origem do vocábulo que nomeia o jogo.” Marcello indica que essas informações, embora oficiais, são “altamente questionáveis”. Para o pesquisador, a Capoeira, assim como outras práticas dos povos escravizados no Brasil, tem origem em uma tradição oral; os primeiros registros históricos (escritos) da prática datam de 1789. Além disso, a perseguição sofrida pelos praticantes da Capoeira é outro ponto importante de se observar, assim como o candomblé e o samba, ela foi proibida pela constituição de 1824. Justamente por esse histórico, a Capoeira se torna diversa; para uns, é esporte e, para outros, é dança. Há ainda as diferenças da chamada Capoeira moderna, dividida, principalmente, entre Angola (mais tradicional) e Regional (fundamentada na luta regional baiana), vertentes representadas respectivamente pelos célebres mestres Pastinha (1889-1981) e Bimba (1899-1974). Como alternativa para a diversidade de possibilidades de compreensão, Marcello adota na sua pesquisa uma perspectiva ampla; assim, a Capoeira é entendida como cultura, esporte, identidade, comunicação e resistência.



Foto/Photo: Fred Pinheiro (Adobe Stock)

sobre a prática da capoeira em sua tese de doutorado, defendida em 2023. O pesquisador analisou os discursos produzidos pelo **PORTAL CAPOEIRA**, que se apresenta como um espaço democrático de divulgação sobre essa prática em suas mais variadas dimensões. Os textos publicados são assinados, principalmente, mas não somente, por mestres e mestras de capoeira e tratam de temas de interesse da comunidade dos capoeiristas. “No mestrado, eu estudei os discursos da revista Veja sobre o jiu-jitsu. No doutorado, eu queria me desafiar, estudar alguma coisa totalmente nova para mim.”

Marcello tinha como objetivo se desafiar como pesquisador, escolhendo um tema que teria de pesquisar “do zero” — no mestrado, isso não aconteceu, porque ele já era praticante de jiu-jitsu e chegou a dar aulas dessa arte marcial —, além de fazer uma escolha metodológica completamente diferente. A princípio, a pesquisa seguiria por uma dinâmica de trabalho de campo. Por isso, durante dois meses, de fevereiro a março de 2020, Marcello frequentou espaços de ensino de Capoeira Angola, em Sorocaba, além de participar de atividades promovidas por lideranças do movimento negro da cidade. “Conheci o mestre Jaime **[BALBINO]**. Fui uma vez à casa dele para aprender a montar um berimbau.” Marcello conta que o mestre Jaime cultiva em seu quintal a biriba, árvore cuja madeira é usada na produção do instrumento musical. “Ele cultiva a matéria-prima do berimbau”, além de produzir, ensinar a produzir, vender, tocar e ensinar a tocar o instrumento.

Nesse curto período, Marcello entendeu que a capoeira não se aprende nos livros, não se conhece à distância, “é preciso participar, frequentar para conhecer”. Por ser uma atividade original de culturas orais, assim como as religiões de matriz africana, o conhecimento é alcançando no dia a dia dos espaços de encontro, seja o terreiro, seja a roda de capoeira. “Eu estava planejando uma viagem para o Recôncavo baiano” para uma imersão onde a capoeira é tradicional e ancestral. “Mas logo depois que eu comecei a pesquisa, veio a pandemia [de Covid-19] e eu tive de adiar os planos e depois alterá-los por completo.” Marcello chegou a pensar em estratégias de entrevista com algum cuidado com os mestres e as mestras, mas “a maioria fazia parte da população de risco, pela idade. Além de, na minha família, também haver pessoas do grupo mais vulnerável.” A esposa de Marcello tem asma, e o receio de circular por ambientes com algum tipo de aglomeração pesou na decisão de abrir mão dessa estratégia de pesquisa. “Não poderia colocar meus entrevistados em risco, nem minha esposa.” Além disso, as restrições de acesso à Internet e as dificuldades geracionais com a tecnologia contribuíram para a desistência da estratégia de uma possível conversa *online*.

CONHEÇA MAIS SOBRE O TRABALHO DO MESTRE JAIME BALBINO



balbinosorocaba
Jaime Balbino Sorocaba

Siga o link pelo
QR code para acessar

CONHEÇA O PORTAL CAPOEIRA



Siga o link pelo
QR code para acessar

PARA SABER MAIS: IDEOLOGIA

O conceito de ideologia com o qual Marcello trabalha vem da tradição de pesquisa de seu orientador, o professor doutor Felipe Tavares Paes Lopes, que explica a preferência por essa perspectiva de ideologia. “O conceito de ideologia de [John B.] Thompson é, no meu ponto de vista, fértil analiticamente porque ele abre a possibilidade de a gente pensar em que medida e como o sentido [do discurso] está a serviço das mais diferentes formas de dominação.” Lopes defende essa escolha porque, embora as relações de classe não sejam excluídas — elas nunca são, de acordo com ele, porque seria um erro —, a noção de ideologia de Thompson permite que o analista trabalhe com diferentes formas de dominação, numa abordagem contextual. No caso da pesquisa de Marcello, o racismo é uma dimensão central para se compreender como os discursos sobre a capoeira, manifestação cultural de origem afro-brasileira miscigenada com as tradições dos povos originários, são atravessados por essas relações de poder.

A alternativa encontrada foi reorientar a pesquisa para uma nova abordagem que pudesse ser desenvolvida mesmo com as restrições impostas pela pandemia. Foi por isso que a análise do discurso, modelo metodológico já conhecido de Marcello, foi acionada, mas agora com um direcionamento um tanto diferente. Em vez de analisar a **IDEOLOGIA** presente no discurso da imprensa tradicional sobre uma arte marcial — o que ele fez no mestrado em Comunicação e Cultura, no estudo sobre jiu-jitsu —, a ideia foi analisar a produção discursiva dos próprios mestres capoeiristas que contribuem com o Portal Capoeira. “Minha relação com a capoeira acabou sendo [ela própria] mediada”, constata Marcello, ao perceber que seu acesso aos discursos dos mestres se deu por meio de um portal na Internet. “Um portal sugerido na banca de qualificação pelo professor Luciano Victor Barros Maluly, da Universidade de São Paulo (USP)”. O professor que sugeriu o Portal Capoeira é pesquisador de Jornalismo Esportivo e tem um longo currículo na área. A sugestão serviu de alternativa para que o trabalho de Marcello não fosse mais uma análise da mídia tradicional, tornando-se uma possibilidade de alcançar os mestres e as mestras da capoeira, apesar das restrições do momento.



Foto/Photo: Fernando Rezende

Murilo A. G. Marcello precisou reorganizar sua pesquisa por conta da pandemia; mesmo assim, ele conseguiu manter o diálogo com os mestres capoeiristas

OS AVANÇOS, APESAR DA PANDEMIA

“A tese dele [Marcello] vai se debruçar sobre os entrecruzamentos de determinadas formas simbólicas e as relações de poder étnico-raciais, sem entendê-las como um subproduto das relações de dominação de classe; embora haja uma articulação entre raça e classe, na tese.” A avaliação é do orientador do trabalho, professor doutor Felipe Tavares Paes Lopes, que desenvolve pesquisas no eixo Mídia, Ideologia e Esporte. Para ele, o conceito de ideologia de John B. Thompson tem um diferencial em relação a outras conceitualizações justamente por permitir essa flexibilidade com relação à noção de classe social, central no pensamento marxista. Mas ele pondera que não se trata de uma contraposição à noção de classe social, e sim uma visão de que todos os eixos de desigualdade têm importância para a compreensão dos fenômenos sociais, dependendo sempre do contexto em que se insere o alvo da atenção do pesquisador.

Por isso, na pesquisa de Marcello, o ponto de apoio para a análise dos discursos das mestras e dos mestres capoeiristas, publicados no Portal Capoeira, é a reflexão sobre raça, racismo e capoeira. “Isso, no meu modo de ver, já é um avanço do ponto de vista teórico em relação às minhas pesquisas sobre mídia, ideologia e esporte”, calcula Lopes. O orientador destaca ainda a coerência da trajetória de Marcello, que, em seu mestrado, usou o conceito de ideologia de Thompson para analisar os discursos da revista Veja sobre o jiu-jitsu e, depois, no doutorado, aciona o mesmo conceito para compreender a produção simbólica da capoeira, num contexto racializado.

“Os discursos do portal representam uma contraposição à ideologia dominante”, segundo Marcello. Isso porque os textos trazem uma perspectiva de denúncia, são antirracistas e trabalham em favor do respeito à cultura e à história da diáspora africana e de suas conexões com os povos originários brasileiros. Esse tipo de registro discursivo também cumpre um papel relevante de memória. O próprio pesquisador conta que, em sua família, há uma ancestralidade negra que foi escravizada, mas que pouco ou quase nada se sabe pela falta de registros. Ele lembra de uma memória que sua avó trazia de uma tataravó dela, que teria sido comercializada por um fazendeiro. Fruto da miscigenação, Marcello se identifica como um homem branco, mas a presença de pessoas pardas e pretas em sua família sempre manteve essa relação com um passado impreciso, sobre o qual pouco se fala. Na tese, ele compara as informações que o lado da família de origem italiana guarda e o seu oposto, isto é, a falta de informação quando se trata da memória da família de origem africana. “[...] eu vivia duas realidades genealógicas, as quais geraram alguns questionamentos sobre a minha vida, que ainda busco entender presentemente.” Segundo ele, enquanto muito se falava das origens dos antepassados italianos, ninguém sabia nem mesmo de que parte da África os antepassados africanos teriam sido trazidos.



Foto/Photo: Fernando Rezende

Aprender capoeira implica presença física nos espaços de encontro; Marcello destaca que não é possível aprender por livros e outras formas de contato mediado

Ao lado dessa raiz familiar e, portanto, do interesse pessoal, Marcello lembra do contexto social do período de realização do trabalho, a pandemia. “Mudar o foco da pesquisa e o formato metodológico não foi a parte mais difícil. O mais complicado foi a própria pandemia e o governo da época.” Ele fez o doutorado (2020-2023) com bolsa de incentivo à pesquisa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), e as incertezas sobre a manutenção das verbas atravessaram esse período. Durante o governo Bolsonaro, foram anunciados **CORTES NAS VERBAS** e suspensão de bolsas de pesquisa no país, o que gerou incertezas e algumas suspensões do trabalho de estudiosos de diferentes áreas do conhecimento. Viver com dúvida sobre a possibilidade de se manter financeiramente, num momento de muitas restrições, contribuiu para abalar sua saúde mental nesse processo. “Foi o mais doloroso”, sentencia Marcello sobre o contexto social, político e sanitário do Brasil durante seu doutorado.

UM LEGADO CULTURAL

Por não ter vivido a experiência da pesquisa de campo, Marcello acabou se aproximando do universo da capoeira de uma maneira mediada. Isso resultou numa relação mais cultural do que com a prática, ou jogo, da capoeira. “Eu prestigio muito a comunidade da capoeira”, mas talvez essa relação tivesse sido desenvolvida com mais proximidade se o trabalho de campo não tivesse sido interrompido.

Mesmo assim, Marcello se diz satisfeito com os resultados alcançados e com o diálogo que estabeleceu com a comunidade da capoeira. “Eu fui convidado a escrever no Portal Capoeira depois pelo Luciano Milani, desenvolvedor do site.” Além de conquistar o respeito dos mestres que assinam os textos no portal e de manter algum diálogo com aqueles com quem teve contato antes da pandemia, Marcello teve a chance de mostrar a perspectiva dos praticantes da capoeira em outros espaços de poder, como a Câmara dos Vereadores de Sorocaba, durante uma audiência pública, e o portal de notícias da USP, a convite do professor Maluly.

O contexto cultural da capoeira é atravessado por questões histórico-raciais brasileiras que mobilizam pessoalmente Marcello; por isso, ele segue interessado nesse universo temático e só não deu início a uma nova etapa de pesquisa por falta de tempo. “Entrei na docência e, agora, tem faltado tempo para me dedicar à pesquisa”, mas ele afirma que quer voltar e, quem sabe, desenvolver, finalmente, um trabalho de campo, como havia planejado antes da pandemia.

Com base na tese “Racismo, Decolonialidade e crítica à ideologia: uma análise de discurso do Portal Capoeira”, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba (Uniso), com orientação do professor doutor Felipe Tavares Paes Lopes e aprovada em 14 de abril de 2023.

PARA RELEMBRAR



Relembre os anúncios de cortes do orçamento da pesquisa no Brasil durante o Governo Bolsonaro:

UNISO CIÊNCIA RESPONDE

Se você tem perguntas que gostaria de fazer a um cientista, envie um e-mail para o Uniso Ciência: **ciencia@uniso.br**. Nossa equipe irá selecionar os pesquisadores mais adequados para esclarecer suas dúvidas, e as respostas poderão se tornar reportagens publicadas em nossas próximas edições.

