

Da Aprendizagem Criativa  
à Movência *Embodied*, nas  
Interfaces entre Capoeira e  
Parkour

*From Creative Learning to Embodied  
Movement at the Interfaces between  
Capoeira and Parkour*

Joelson Silva de Sousa<sup>1</sup>

Giuliano Gomes de Assis Pimentel<sup>2</sup>

---

1. Doutor em Educação Física pela Universidade Estadual de Maringá, Mestre em Arte pela Universidade Federal do Pará. E-mail: [corpoiesis.art@gmail.com](mailto:corpoiesis.art@gmail.com). ORCID: 0000-0002-0324-4276.

2. Pós PhD pela Universidade de Coimbra e Pós-Doutorado pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: [ggapimentel@uem.br](mailto:ggapimentel@uem.br). ORCID: 0000-0003-1242-9296.

## Resumo |

Este estudo, parte de uma pesquisa doutoral em Educação Física na interface da Arte, quer contribuir para o desenvolvimento de processos pedagógicos inovadores na hibridização do parkour com a capoeira. Explora aprendizagem criativa, processos criativos e estratégias pedagógicas por meio da pesquisa-criação (Paquin, 2019), em uma abordagem guiada pela prática. Ao revelar tecnologias corporais e lúdicas na e pela promoção da aprendizagem criativa e do *embodiment* em educação física artista ou arte física, destaca a necessidade de mais estudos sobre essa interface pouco explorada.

**Palavras-chave:** Aprendizagem criativa; Processo criativo; Parkour; Capoeira; Tecnologias lúdicas.

## Abstract |

This study, part of doctoral research in Physical Education at the interface of Art, aims to contribute to the development of innovative pedagogical processes in the hybridization of parkour and capoeira. It explores creative learning, creative processes and pedagogical strategies through research-creation (Paquin, 2019), in an approach guided by practice. By revealing body and play technologies in and for the promotion of creative learning and embodiment in artist or physical art physical education, it highlights the need for more studies on this little-explored interface.

**Keywords:** Creative learning; Creative process; Parkour; Capoeira; Playful technologies

## 1 Noções introdutórias

O propósito deste artigo é apresentar um estudo que usa a pesquisa-criação<sup>3</sup> para testar a relação entre *parkour* e capoeira. O *parkour* é uma forma moderna de ginástica que se baseia na ginástica natural francesa e recebeu influências do coletivo francês “Yamakasi” (termo de origem africana, significando corpo forte, espírito forte) (Stramandinoli; Remonte; Marchetti, 2012, p. 20). Por outro lado, a capoeira é uma confluência afrobrasileira entre luta, dança e jogo, sendo uma prática mundializada e importante, inclusive, na promoção da língua portuguesa, devido ao cânone de se cantar as ladainhas em português. Ambas as práticas são adotadas por jovens como formas de expressão urbana, trazendo mensagens de liberdade e resistência. Existem casos em que assistimos à combinação dessas experiências, especialmente entre adolescentes negros imigrantes, na busca de se integrarem às juventudes dos países centrais (Hecking, 2017; Ugolotti; Moyer, 2016).

A associação entre essas práticas com propostas contestadoras desafia tanto as Artes quanto a Educação Física, associando-se às ideias de movência, que sublinha a dimensão simbólica do mover-se (Souza, 2023), e de *embodiment*, orientada à dimensão do corpo como fenômeno da cultura, e em ações críticas, de transformação social e com implicações políticas (Csordas, 1999). A partir dessas categorias, propomos a noção de arte física, onde se inclui este estudo, que explora como integrar artisticamente o *parkour* e a capoeira.

Para tanto, adotamos a pesquisa-criação (Paquin, 2020; 2019) como metodologia; uma abordagem interativa que fortalece a relação entre pesquisa e criação, permitindo que uma nutra a outra. Aqui, a pes-

---

3. A pesquisa-criação (PC) é “[...] uma abordagem iterativa que garante uma conexão constante e próxima entre pesquisa e criação, que é um grande desafio da PC, garantindo que a criação guie a pesquisa e, por sua vez, a pesquisa alimente o processo criativo”. (Paquin, 2019, p. 3, tradução nossa). No original: “[...] une démarche itérative qui assure une articulation constante et étroite entre la recherche et la création, ce qui constitue un enjeu majeur de la R-C pour que la création oriente la recherche et que, en retour, la recherche nourrisse le processus de création.”

quisa-criação serve à busca por estratégias pedagógicas, dentro de um laboratório de aprendizagem envolvendo essas duas práticas em hibridização, visando o desenvolvimento de uma aprendizagem criativa.

## **2 Dobras dos pressupostos teóricos: da aprendizagem *embodied* ao estudo**

Nesse estudo sobre instrumentos para apreender e tensionar a experimentação e criação artística em práticas artístico-pedagógicas em capoeira e *parkour*, focando na aprendizagem criativa, uma das dobras da interface entre capoeira e *parkour* é a identificação de uma pedagogia da rua.

O sentido de “dobra” utilizado aqui se baseia em Deleuze (1991), referindo-se a uma abordagem filosófica que busca superar a dicotomia entre interior e exterior, uno e múltiplo, e interno e externo, propondo uma relação contínua e dinâmica entre esses polos. Inspirada na estética barroca e na filosofia de Gottfried Wilhelm Leibniz, essa perspectiva entende as dobras não como meras marcas físicas ou vincos, mas como processos complexos de dobra e desdobra que afetam múltiplos níveis de realidade, incluindo a subjetividade, o corpo, o pensamento e o mundo. Nesse sentido, as dobras são compreendidas como uma forma de relação dinâmica e recursiva que produz novas configurações de sentido e experiência.

Essa pedagogia da rua, conforme discutido por João Freire (2021; 2022), revela processos de dobra e desdobra que se desdobram em múltiplos planos da existência, impactando a experiência subjetiva, a corporalidade, o pensamento e a realidade circundante. Por isso, este estudo empírico foi aos espaços públicos buscar as formas educativas nas quais os sujeitos do cotidiano colaboram, compartilhando saberes e fazeres

mutuamente. Para João Freire (2022), vários saberes advindos da rua são sistematizados na educação como estratégias lúdicas. O autor, por isso, entende a perspectiva da rua como um espaço de aprendizagem criativa, composto por uma sociabilidade (logo, efusivamente lúdica) de crianças e jovens na interação corporal e social em processo de aprendizagem.

Defendemos que valorizar a rua como ambiente de criação potencializa articulações de *embodiment* que, por sua vez, fertilizam múltiplas possibilidades educativas à educação física na interface com a arte. A noção de *embodied*, que se refere à incorporação de experiências e saberes no corpo, é fundamental para entender como a pedagogia da rua opera. *Embodied*, conforme Ziemke (2003), é um sistema corporal que desenvolve competências em interação com o ambiente. Também indica a incorporação de elementos externos, que se tornam parte integrante do corpo (Castanho, 2014). Essa perspectiva do *embodiment*<sup>4</sup> destaca o ser humano como corpo-cultura, construído nas relações sociais ao longo da história (Tancredi et al., 2024; Siljamäki; Antilla, 2024; Clughen, 2024; Shilling, 2017). Logo, a pedagogia da rua pode ser vista como uma forma de *embodiment*, onde o corpo é entendido como um local de aprendizagem e construção de saberes, e a interação com o ambiente e as relações sociais são fundamentais para o desenvolvimento do corpo(organismo/corpo) em competências e habilidades.

O organismo/corpo, segundo Lopes (2020), Zimmerman (2010), Daolio (2009), Mendes, Nóbrega (2009), Maturana e Varela (1987) e Pereira (2006), é uma unidade que integra experiências, percepções, emoções e subjetividade, formando o *embodiment* (incorporação) na relação organismo e ambiente. Nesse sentido, para entender a complexidade humana, é necessário considerar operações mentais e sociais, além do *em-*

---

4. As variações em torno do termo em português têm sentidos semelhantes, a exemplo de *embodied* (incorporado), *embodiment* (incorporação) e *embodying* (incorporando).

*bodiment* físico<sup>5</sup>. Ao relacionar a noção de movência (Souza, 2021; 2023) com *embodied* ou *embodiment* desde os estudos culturais do corpo (Le Breton, 2011; Bendelow, Williams, 2002; Csordas, 1999; Turner, 1992), tem-se que o corpo não é apenas um objeto biológico, mas um sujeito histórico e cultural, que experimenta e interpreta o mundo ao seu redor por meio de movimentos e sensações. Isso significa que o corpo não é apenas veículo para a expressão de pensamentos e emoções, mas sim agente ativo que constrói significado e produz cultura por meio de suas ações e movimentos.

O corpo é também campo de disputa entre forças culturais, sociais e políticas que influenciam nossas experiências e percepções (Goffman, 2011; Le Breton, 2010; Bourdieu, 2002a; 2002b). Nesse contexto, a movência *embodied* emerge como uma estratégia de resistência e construção de significado, permitindo que indivíduos negociem e desafiem normas e poderes dominantes. O acontecimento da vida, da experiência, *embodiment*, emerge nas dinâmicas da interação do corpo com o mundo, podendo ocorrer em diversas situações e contextos, a exemplo dos espaços públicos (como a rua) e das práticas corporais.

Por sua vez, nossa concepção de rua denota “[...] o mundo que a gente vive fora de nossas famílias, de nossas escolas e outras instituições. É onde a gente aprende sem professores vivíveis, sem pedagogias e metodologias declaradas” (Freire, 2022, p. 02). Entretanto, há na rua uma “intenção educacional” – que João Freire aborda como “educação da rua” -, a qual acontece por meio da aprendizagem de umas pessoas com as outras, numa cultura educacional que se exerce na dimensão da “aprendizagem-aprendizagem” (Scaglia et al. 2021, p. 66), e não do ensino-aprendizagem conforme estabelecido pela escola ou pela universidade. Para Freire (2022), trata-se de “Um tipo de educação (da rua) vivido

---

5. O fenômeno da percepção já nos revela esse entrelaçamento mútuo entre corpo (organismo) e mundo (ambiente), na causalidade de perturbações que são agenciados na construção intercorpórea no mundo da vida, da experiência em *embodiment*.

por todos nós, mas nunca reconhecido pela ciência moderna ou pelas escolas.” (Freire, 2022, p. 40).

O aprendizado da rua está contextualizado na cultura de um grupo em determinado território, que produz e compartilha conhecimentos. Embora esse conhecimento esteja circunscrito ao determinado grupo de pessoas de certo território, pode se caracterizar como uma produção de saberes e fazeres com potência de difusão para além do local onde foi produzido.

A metodologia comum nesse contexto é caracterizada pela “[...] interação entre indivíduos, explicando, mostrando e exemplificando [...]” (Freire, 2022, p. 42), realizada com a intenção de ensinar, o que se procura fazer da forma mais eficiente possível. Freire afirma que “Não podemos dizer que há, nesse caso, uma teoria da educação, mas há vestígios de uma pedagogia.” (Freire, 2022, p. 42), que no estudo em questão se qualifica com uma aprendizagem que ocorre através da experiência corporal e da interação social, valorizando a experiência e o corpo como fundamentais para o ensinar-aprender.

Jovens e crianças nas ruas materializam a linguagem por meio de práticas cotidianas e extracotidianas, que envolvem som, silêncio, dispositivos<sup>6</sup> e discursividade (permeados por relações de saber e poder). Essas práticas narrativas ora configuram fronteiras entre espaços legitimados e exterioridades estranhas, ora funcionam como pontes que conectam esses lugares.

A dinâmica da rua (assim como da escola) também pode ser compreendida à luz da Movência, conceito fundamental da Educação Física. Nessa perspectiva reflexiva, a movência é “[...] o cruzamento entre teoria e experiência [...]” (Souza, 2023, p. 4), uma abordagem pedagógica que

---

6. Em Deleuze (2016), o conceito de “dispositivo” (*dispositif*) não é definido de forma fixa, mas como um conjunto de elementos heterogêneos, incluindo tanto elementos discursivos quanto não discursivos, que operam em um dado momento histórico para produzir relações de poder, saber e subjetividade. A discursividade, nesse contexto, é vista como uma das linhas que compõem o dispositivo, mas não a única.

busca integrar o movimento corporal à experiência emocional e social, promovendo uma aprendizagem mais significativa e prazerosa (Souza, 2021; 2023). A Movência pode ser vivenciada de duas maneiras: por meio da aproximação das biografias de movimentos (o que envolve a escolarização), ou pelo “distanciamento”<sup>7</sup>, que assume a autobiografia de movimentos, influenciada pela rede de criação que se estabelece antes da escolarização, nos saberes socioculturais historicamente constituídos.

A partir da análise de relatos de práticas artísticas e esportivas, é possível identificar lugares e efetuar espaços, configurando um amplo corpus de estudo, que se amplia para além de um conjunto de textos ou discursos, pois abrange um campo de práticas sociais e culturais, que são produzidas e reproduzidas por meio da linguagem e da ação humana (Certeau, 1994). É nesse contexto que a pesquisa-criação se destaca, por valorizar a experiência prática, como são as “[...] artes do movimento [...]” (Hecking, 2017, p. 188, tradução nossa)<sup>8</sup> realizadas na rua, a exemplo da capoeira, do *parkour*, do circo e da *street* dance. Em paralelo, a pesquisa-criação se destaca por integrar a pesquisa e a criação artística em um processo único e interdisciplinar (Paquin, 2020a), conferindo uma abordagem metodológica singular.

Embora compartilhem uma base epistemológica comum, a pesquisa-criação distingue-se da movência. A primeira valoriza a combinação de pesquisa e arte como meio de produção de conhecimento, integrando práticas artísticas e esportivas em um processo criativo favorável à experiência corporal e à criatividade. A Movência, por sua vez, busca ressignificar a Educação Física como uma área de conhecimento que carrega essa valorização (Souza, 2023; 2021) em contextos como esportes,

---

7. Distanciamento não condiz a um afastamento da biografia (escolarização) de movimento; todavia, ao se tratar do contexto das práticas da rua (como *parkour* e capoeira), considero mais possível a autobiografia de movimentos ocorrer como primícia ao trabalhar com a cultura de movimento e, posteriormente, estabelecer as duas dimensões, numa atuação horizontal que trata do movimentar-se.

8. No original: “arts of movement”.

ginástica, *parkour* e capoeira. A pesquisa-criação, desse modo, antecipa essa abordagem, ao incorporar práticas artísticas como dança, teatro e artes visuais, além das práticas esportivas, em um processo de pesquisa que gera novos conhecimentos e produtos artísticos que podem ser apreciados e interpretados de múltiplas maneiras.

Por outro lado, ambas as abordagens priorizam a experimentação, a criatividade e a subjetividade, rompendo com padrões tradicionais de ensino e pesquisa. Vale ressaltar que a movência pode ser utilizada como ferramenta para a pesquisa-criação, permitindo que os/as pesquisadoras/as explorem novas formas de expressão e conhecimento através do movimento corporal. Já a pesquisa-criação pode proporcionar uma estrutura metodológica para a movência, permitindo que os aprendentes<sup>9</sup> (Silva et al., 2024; Ribeiro; Novo, 2024) desenvolvam práticas pedagógicas inovadoras e reflexivas (Souza, 2023; 2021; Paquin, 2019; 2020; 2020a).

Previamente, a movência observada nesta pesquisa-criação e expressa através da arte do deslocamento (no *parkour* com a capoeira), criou uma cartografia das redes territoriais, que visibilizam práticas culturais e lugares de pertencimento e identidade, revelando a riqueza das manifestações culturais de seus praticantes. Após isso, instaurou-se um “estudo laboratorial” (Paquin, 2019) de criação artística e esportiva, ou seja, de arte física<sup>10</sup>.

Arte física é uma noção evocada na tradição oral da capoeira, dada a ambiguidade de se definir essa manifestação como luta, dança e jogo.

---

9. O termo “aprendente” é tomado aqui como um aprendiz com autonomia diante do processo de aprendizagem. O/a aprendente diferencia-se do/a aluno/a, pela “[...] capacidade [...] de assumir o controle e a responsabilidade pelo próprio processo de aprendizagem, tomando decisões sobre o que, como, quando e onde aprender” (Silva et al., 2024, p. 46).

10. Aqui, a Arte Física também consiste em tudo que tem relação com a interface ou hibridismo da arte com o movimento humano (da educação física, principalmente, no contexto da biografia e da autobiografia de movimento). Em síntese, expressa o lugar entre essas duas áreas - Artes e Educação Física -, no que se refere ao se-mover com intencionalidade no entre-lugar esportivo e artístico (Sousa; Araújo; Pimentel, 2023).

Embora o termo seja utilizado no singular, ele abrange a pluralidade de experiências e processos que emergem das dobras que ocorrem nas interfaces e hibridismos da arte de movimentar-se. Em outras palavras, a Arte Física compreende a complexidade e a diversidade de movimentos e experiências que se desdobram nesse processo. A arte do deslocamento na Arte Física, como no *parkour* e capoeira, envolve superação de obstáculos, autoconhecimento, crescimento pessoal e reflexão crítica. Os/as praticantes utilizam o corpo como instrumento para entender seu potencial e interagir com o ambiente.

### 3 O Laboratório de Aprendizagem Criativa

A noção de Aprendizagem Criativa (AC) que empregamos está referenciada em Mitchel Resnick (2007, 2020), influenciado pela teoria do construcionismo de Seymour Papert (1980) sobre o uso das tecnologias. A compreensão proposta por Resnick da AC, também, tem alicerces na Educação Infantil, quando considera o Jardim de Infância como a maior invenção do milênio, por visar “[...] uma educação significativa e relevante para todos e todas de uma forma lúdica” (Trevizani; Mello; Scheffel, 2023, p. 164). Resnick comenta:

[...] as crianças constroem o conhecimento de forma mais eficaz quando se envolvem ativamente na construção de coisas no mundo, ou seja, quando estão criando. Ele chamou sua abordagem de construcionismo, porque une dois tipos de construção: à medida que as crianças constroem coisas no mundo, elas constroem novas ideias em suas mentes, o que as incentiva a construir novas coisas no mundo e assim por diante, em uma espiral infinita de aprendizagem (Resnick, 2020, p. 36).

Da parte do/a aprendiz, Resnick (2020) verifica que é gerado o comprometimento na espiral da aprendizagem criativa (AC) que o/a

possibilita imaginar, criar e concretizar projetos autorais. De maneira lúdica, consegue esquadrihar suas criações, além de dividir e refletir sobre as ideias constituídas. Ademais, a AC oportuniza o engajamento do/a aprendiz, mobilizando-o/a a idealizar novas hipóteses e novos projetos/ações, para criar e testar essas novas possibilidades também de forma lúdica. Assim, o/a aprendiz torna ao movimento que dinamiza o pensamento criativo e reflexivo, pertinente com a espiral. Veja como funciona o esquema da Espiral da AC (Fig. 1).

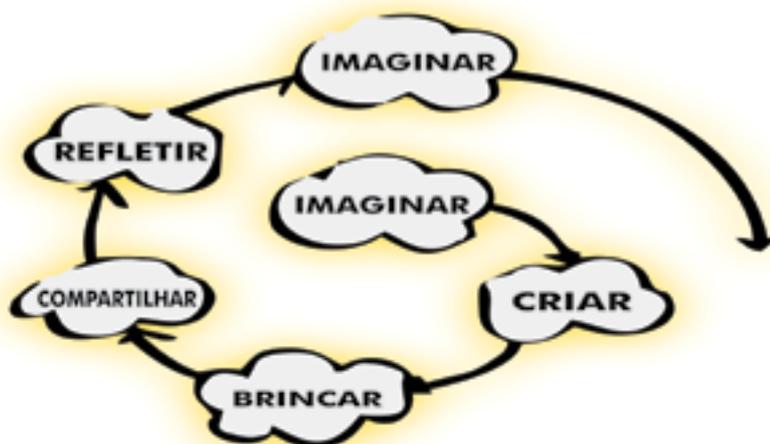


Figura 1 - Espiral da Aprendizagem Criativa. Fonte: Resnick (2020).

É relevante acentuar que a Aprendizagem Criativa, conforme Resnick, propõe abranger a compreensão relativa a onde estiver acontecendo o processo da construção de aprendizagem, seja em uma escola, clube, rua, em casa, entre outros. É válido lembrar que essa abordagem dá possibilidade de ressignificar as ações da escola (Trevizani; Mello; Scheffel, 2023), para provocar melhorias na aprendizagem dos escolares. No que tange a este estudo, a AC é usada para tornar possível o desenvolvimento de práticas artístico-pedagógicas oriundas da rua de maneira lúdica, afeitas à aprendizagem introdutória do *parkour* com a capoeira, em especial, no contexto do chão da escola.

Isso será de suma importância na busca pela superação de alguns desafios no contexto da educação física escolar. Sousa, Araújo e Pimentel (2023), em diálogo com Silva (2020) e Bacan (2022), destacam os muitos desafios existentes no ensino da capoeira e *parkour*, decorrentes da escassez de estudos científicos e da falta de formação específica de educadores, o que compromete a qualidade do ensino nessas modalidades na educação física escolar. Assim, ensina-se de maneira superficial, ou fora de contexto das práticas esportiva e artística.

Para superar esses desafios, a Aprendizagem Criativa é fundamentada em quatro aspectos importantes, também chamado de *4P's*: Projetos, Paixão, Pares e Pensar brincando (Resnick, 2007; 2014; 2017). Em “Projetos”, os aprendentes desenvolvem uma compreensão mais acentuada em relação ao processo criativo. “Paixão” tem a ver com as questões que movem os interesses e que levam ao envolvimento por maior tempo. “Pares” diz respeito à construção do conhecimento colaborativo, que é estabelecido ao trabalhar em grupos, com cooperação, interação e compartilhamento de informações. E por fim, “Pensar brincando” oportuniza novas explorações, o aguçar dos sentidos e o desdobramento de novas formas de interação por vias lúdicas (jogos e brincadeiras), gozando da liberdade de experimentar. (Rodrigues; Schmitt; Bertagnolli, 2023; Trevizani; Mello; Scheffel, 2023).

Nosso estudo se associou à abordagem da AC para analisar e fundamentar as propostas pedagógicas do laboratório. A perspectiva da AC nos possibilitou verificar as contribuições pertinentes a algumas atividades lúdicas pensadas e produzidas com referência à rua e desenvolvidas na aprendizagem introdutória do *parkour* com a capoeira. Essas atividades desdobraram-se em práticas emergentes de aprendizagem junto a pequenas sociedades lúdicas, compostas pelas crianças do Colégio de Aplicação Pedagógica da Universidade Estadual de Maringá (PR) e por jovens da Região Metropolitana de Belém (PA).

O que a escola tem apresentado, segundo Freire, é um “[...] universo muito distante para os alunos, um futuro inatingível.” (Freire, 2022, p.31), na compreensão dos e das escolares. Já na aprendizagem social advinda da rua e da experiência das crianças e dos adolescentes, inexistem um plano educacional, porque não há a intenção de educar com a finalidade de criar consciências que ultrapassem o aprendizado imediato: Ali, “[...] só faz sentido aprender aquilo que interessa à pequena sociedade lúdica que as crianças (adolescentes/jovens) formam.” (Freire, 2022, p. 42-43). Por outro lado, se a rua carece de uma teoria da aprendizagem – uma pedagogia –, as intenções educacionais presentes no local fornecem tecnologias lúdicas, que nos possibilitam pensar numa educação própria da rua.

Revelando seu processo de Aprendizagem Criativa, ou seja, aproveitando o conhecimento produzido nas ruas, chegamos às estratégias educacionais destinadas ao chão da escola, em processos de criação artística nomeados “Álbum Game de Parkour”, “Parcoeira no Jogo com Dados” e “Cópia e Constrói”. Tais propostas resultaram de projetos desenvolvidos a partir das ideias e dos interesses de crianças e jovens, em envolvimento colaborativo e numa atmosfera de descontração e diversão, livres para experimentar e criar no contexto da Arte Física.

## **4 O processo criativo nas dobras da Arte Física**

A Arte Física confere uma abordagem singular e interdisciplinar que integra a arte e a Educação Física, permitindo a expressão corporal e a criatividade através do movimento, por intermédio da interface entre as artes e as práticas da Educação Física, como exemplificado pelas práticas de Ginástica rítmica e artística, que combina dança, expressão corporal e *ballet* com movimentos acrobáticos e utilização de aparelhos

maneáveis (como corda, bola, arco, maçãs e fita), *Freerunning*, uma versão do *parkour* que incorpora movimentos acrobáticos estéticos, *Martial Art Tricking*, que mistura técnicas de *taekwondo*, *parkour*, capoeira, ginástica artística e *break dance*, e Parcoeira, que combina elementos do *parkour* e da capoeira, demonstrando a diversidade e a riqueza da Arte Física.

Essas possibilidades apresentam a Arte Física numa experiência estética. Nietzsche (1992) sugere que a vida só faz sentido como um fenômeno estético, onde as pessoas tornam-se artistas de suas vidas e, junto com os outros, ajudam a construir uma sociedade baseada em valores ético-estéticos. Para ver a educação como um ato estético, então, é importante focar na experiência estética como suporte à criação de saberes e identidades. Assim, numa experiência e/ou educação estética, encontramos a construção de conhecimento, de mundos (de si e do que circunda o indivíduo).

O ato de apreender, desse modo, decorrerá num processo ordenado de percepção das associações, onde diversos fatores interagem e se influenciam mutuamente, surgindo significados e valorações, que acompanham tanto a forma que recebemos, quanto a forma que criamos (Ostrower, 2010). Embora ordenado, trata-se de um processo de criação que, de acordo com Salles (2007), “[...] implica desenvolvimento, crescimento e vida; conseqüentemente, não há lugar para metas estabelecidas a priori e alcances mecânicos” (Salles, 2007, p. 27). Assim emerge o processo, que busca “[...] problemas, hipóteses, testagens, soluções, encontros e desencontros [...] longe de linearidades, o que se percebe é uma rede de tendências que se inter-relacionam.” (Salles, 2007, p. 36).

É diante da relação entre o ser humano e a arte que surge a capacidade de criar e dar forma às existências. A criação artística, segundo Salles (2007), é um processo contínuo, que envolve ação e materialidade. Esse processo não se limita ao fazer manual, mas inclui hipóteses,

testes e decisões para resolver problemas. A obra começa com a compreensão dos propósitos, mas a criação é inicialmente imprecisa, por isso a obra fica inacabada. Como os processos criadores fazem contatos com obstáculos e limites que precisam ser aceitos, enfrentados e solucionados, a obra de arte é inovação e inventividade, surgindo de processos imaginados e idealizados<sup>11</sup> (Salles, 2007).

A experiência estética envolve biografia e autobiografia de movimento, que são essenciais nas práticas artístico-pedagógicas para a Aprendizagem Criativa. Isso pode escrever experiências estéticas em Arte Física que constituem, historicamente, saberes sociais e culturais do contexto da rua. Por isso, no processo de criação, estudamos os conhecimentos do cotidiano, como o álbum de figurinhas, os jogos com dados, a imitação-criativa<sup>12</sup> de movimentos, etc, além de novas ideias e possibilidades que foram sendo incorporadas.

Importa destacar que a criatividade de movimento e a produção artística não podem ser confundidas, pois têm objetivos e contextos diferentes. Enquanto a produção artística visa criar uma experiência estética e significativa, a criatividade no movimento (aqui, no *parkour* e na capoeira) está mais relacionada à expressão corporal e ao desempenho físico. No entanto, quando essas práticas são utilizadas como meio de expressão, podem criar uma conexão emocional e estética com o público, tornando-se semelhantes à produção artística (Dewey, 2010). Para isso, é fundamental distinguir a criatividade no movimento como uma forma de expressão corporal e a produção artística como uma forma de criar experiências estéticas e significativas (Melo, 2006).

---

11. Os processos imaginados são mais flexíveis e criativos, enquanto os processos idealizados são mais focados em alcançar um padrão ou objetivo específico. Enquanto a imaginação pode gerar ideias e possibilidades, a idealização busca criar um modelo ou padrão que sirva como referência para a ação.

12. Não seria a mera reprodução (imitação), mas uma (re)produção, dotada de transformação.

## 5 Percurso metodológico do estudo<sup>13</sup>

Este estudo adotou metodologicamente a abordagem interativa da pesquisa-criação, que integra pesquisa e criação (Paquin, 2019; 2020; 2020a; Giacco et al., 2020), seguindo tendências brasileiras de articulação entre pesquisa científica e práticas criativas (Theiss; Oliveira, 2020; Fonseca, 2020; Bolognesi, 2014). Segundo Theiss e Oliveira (2020), “Na pesquisa-criação, a criação do(a) artista passa a ser um procedimento de investigação apoiado academicamente “[...] o processo artístico torna-se objeto de estudo em uma pesquisa científica.” (Theiss; Oliveira, 2020, p. 81).

O levantamento de dados resultou da revisão da narrativa da prática sobre as temáticas que nortearam a pesquisa de campo, com uma pesquisa-ação (Thiollent, 2011; Valério, 2024), mediante a imersão do pesquisador com um primeiro grupo de crianças do Ensino Fundamental I da Escola de Aplicação Pedagógica da Universidade Estadual de Maringá/PR(2020), e um segundo grupo, envolvendo quinze jovens de dezoito anos praticantes de *parkour* e capoeira, da Região Metropolitana de Belém/PA, os quais desenvolveram a experimentação.

O trabalho participativo investigativo de criação ocorreu com os jovens em 2022 e 2023, culminando no estudo-laboratorial de criação (Paquin, 2019). A organização e análise dos dados voltaram-se à prática, considerando a produção que emergiu das questões de estudo, assim como os problemas e interesses identificados durante o período de pesquisa-criação. Nosso objetivo foi descrever possíveis práticas artístico-pedagógicas, articulando sua identificação e nomeação, e explicitando os acontecimentos do processo criativo (Paquin, 2019) para fins da Aprendizagem Criativa.

---

13. O projeto deste estudo obteve aprovação de pesquisa junto ao Comitê de Ética em Pesquisa – CEP/COPEP – Universidade Estadual de Maringá/PR, com o parecer nº 6.041.673.

A investigação foi conduzida por ciclos de experimentação e reflexão. Esses ciclos foram qualificados como heurísticos, pois possibilitaram a atualização e descoberta gradual da pesquisa, permitindo uma abordagem mais flexível e adaptativa. A metodologia adotada integrou componentes de investigação ao trabalho criativo no atelier ou laboratório, promovendo uma interação dinâmica entre teoria e prática.

A primeira fase do ciclo consistiu na formulação de questões de pesquisa e exploração, desenvolvida em quatro encontros. Nesses encontros, foram utilizados vídeos de capoeira e parkour como meios disparadores para o processo, e os participantes discutiram sobre os fundamentos básicos das modalidades. Ao final da primeira fase, foi produzido um esboço de partitura de manobras corporais que apontou caminhos para experimentar a pesquisa com a interface entre capoeira e parkour e originar artefatos que subsidiasse a segunda fase do ciclo.

A segunda fase do ciclo consistiu na exploração, experimentação e produção no Lacia - Laboratório de criação, com o objetivo de desenvolver artefatos corporais que possibilitassem uma apresentação pública. Essa fase seguiu uma programação de etapas específicas, com o objetivo de transformar uma situação de acordo com uma estratégia previamente definida. Ao final da segunda fase, foi produzido um esboço de partitura mais consolidado, que especificou as intenções e estabeleceu a composição global de uma obra em curso.

O Lacia foi desenvolvido em dezesseis encontros, com duração de duas horas por semana, e teve como objetivo produzir um artefato resultante da exploração e produção junto ao estudo-laboratorial. A apresentação pública do artefato foi realizada ao final da segunda fase, e os testemunhos espontâneos dos e das participantes foram coletados, para articular em palavras os efeitos causados na sensibilidade corporal do grupo.

Apresentaremos a seguir idealizações e artefatos de trato pedagógico e artístico nas estratégias lúdicas para a Arte Física na Aprendizagem Criativa que idealizamos, no diálogo entre o *parkour* e a capoeira.

## **6 Dobras estratégicas da Aprendizagem Criativa com *parkour* e capoeira**

Para discorrer sobre os resultados da pesquisa-criação, como já visto anteriormente, materializados das ideias e interesses de crianças e jovens envolvidas neste estudo, é válido acrescentar que foram desenvolvidos vários meios para a Aprendizagem Criativa. Contudo, exporemos apenas três estratégias: (I) Álbum Game de Parkour, (II) Parcoeira com Dados e o (III) Cópia e Constrói.

Ao desenvolver essas estratégias artístico-pedagógicas, foi crucial envolver pressupostos relacionados às tecnologias corporais<sup>14</sup> e lúdicas. O corpo humano pode ser considerado a primeira ferramenta tecnológica com a qual interagimos desde o nascimento, desempenhando um papel fundamental na construção da nossa identidade e na interação com o meio social e cultural (Mauss, 1974). Além disso, ao longo da vida, o corpo é submetido a processos de aprendizagem e treinamento, visando adquirir controle e domínio sobre suas funções e movimentos, o que reflete a complexa relação entre a biologia e a cultura na formação do indivíduo.

De acordo com a compreensão heideggeriana, técnica vem a ser a “[...] capacidade criativa humana de fabricar instrumentos para o alcance de determinados fins, acompanha o ser humano desde seus primór-

---

14. Em termos gerais, a tecnologia corporal se refere à utilização de instrumentos e técnicas para modificar ou aprimorar o corpo humano, e às implicações filosóficas e sociais disso.

dios na longa caminhada humanizadora do mundo.” (Bazzanella; Boell, 2015, p. 3). Dessa forma, a técnica é criada pelo ser humano, motivada pela mesma necessidade que o leva a se apropriar dela (Vieira Pinto, 2005). Isso ocorre tanto no uso de técnicas pelo corpo, quanto em técnicas específicas desenvolvidas para o corpo, ou ainda, no aprimoramento da técnica em si mesma.

A afirmação de Vieira Pinto (2005) destaca que as experiências e interações que uma pessoa vivencia em seu contexto de vida são fundamentais para a criação de mecanismos técnicos (habilidades motoras, gestos precisos) e tecnológicos (uso de ferramentas, tecnologias e recursos) de aprendizagem, que são mediados pelo corpo. Isso implica que a aprendizagem é um processo dinâmico, no qual as interações com o ambiente e as relações humanas influenciam a forma como o indivíduo desenvolve habilidades e competências corporais. Nesse sentido, o corpo é visto como um *locus* de aprendizagem, onde as experiências são incorporadas e transformadas em conhecimento e habilidades práticas, refletindo a complexa relação entre o indivíduo e seu contexto de vida.

À medida que o indivíduo se desenvolve e amadurece, aprende a explorar e a utilizar as diversas potencialidades do corpo adquiridas ao longo do crescimento (Silva, 2013). Em outras palavras, o ser humano desenvolve e aperfeiçoa as tecnologias corporais que aprende na sua constituição como ser no mundo (Sousa; Araújo; Pimentel, 2023). Isso significa empreender a constituição do indivíduo, tal como é no contexto onde é concebido a existir. Então, o que está no acontecimento das relações sociais e culturais de uma pessoa, é o que lhe permite criar mecanismos técnicos e tecnológicos de aprendizagem, para e por meio do corpo (Vieira Pinto, 2005).

O lúdico emerge como uma forma de tecnologia que facilita a aprendizagem criativa, ao permitir que os indivíduos explorem e experimentem novas ideias e conceitos de maneira prazerosa e interativa. A

aprendizagem lúdica, caracterizada pelo jogo compartilhado e pela experiência prazerosa, está intimamente relacionada à abordagem *embodied*, que destaca a importância do corpo e da experiência sensorial na construção do conhecimento e na aprendizagem. Nesse sentido, mostra-se uma ferramenta poderosa para promover a aprendizagem criativa, e significativa, ao integrar o/a aprendiz em um processo de descoberta e exploração.

Por envolver a materialidade visual e audiovisual e em busca de evitar perdas importantes, escolhemos utilizar o recurso do *QR code* para ilustrar as práticas que desenvolvemos pela via artística, ou seja, produzidas no processo de criação nesse estudo. Com o amparo da escrita virtualizada pela tecnologia da informação, compartilhada no ciberespaço, buscamos entender essas proposições estratégicas e ampliá-las à dimensão da escrita do artigo.

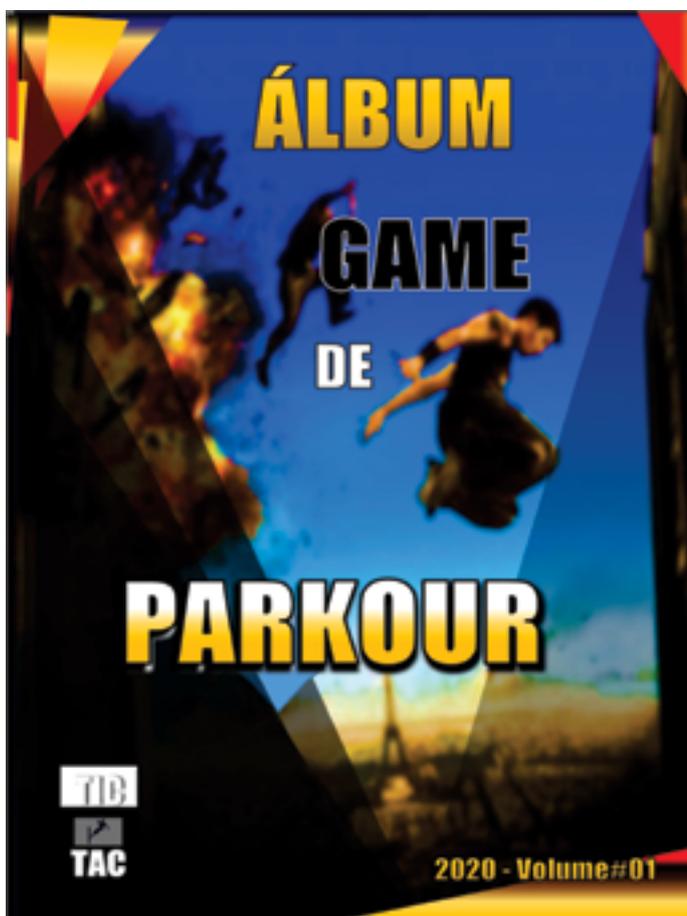


Figura 2 - Capa do álbum Game de Parkour. Arte: Joelson de Souza, 2020. Arquivo do autor.

(I) “Álbum *Game de Parkour*” (Fig. 2) – O álbum buscou dar a oportunidade do movimentar-se, além de trabalhar a cognição, com a resolução de atividades em dimensões conceitual e procedimental, mediadas por atividades/jogos que exigem criatividade, imaginação, percepção e atitude. Objetivou também experienciar o movimento do *parkour* em nível introdutório, através de esquemas corporais que fossem incorporados ou que aperfeiçoassem as bibliografias de movimentos, dentre outros encontrados na autobiografia, por meio da livre oportunidade de experimentar e criar brincando. (Sousa; Pimentel; Loro, 2021).



QR code 01 - Álbum  
*Game de Parkour*.  
Fonte: Joelson Sousa

No QR code 01, apresentamos o Álbum *Game de Parkour*, com a proposta pedagógica de movimentar-se através de uma prática de aventura, como o *parkour*, contendo as orientações didático-pedagógicas para o/a educador/a. É um meio para que possa obter instruções, imprimi-las e utilizá-las criativamente. Ademais, o álbum possibilita dar os passos introdutórios no universo do *parkour* por meio da educação estética, enfatizando o lazer de quem se propõe a experimentar e interagir com ele. Essa estratégia também opera instigando a curiosidade sobre esta prática corporal.

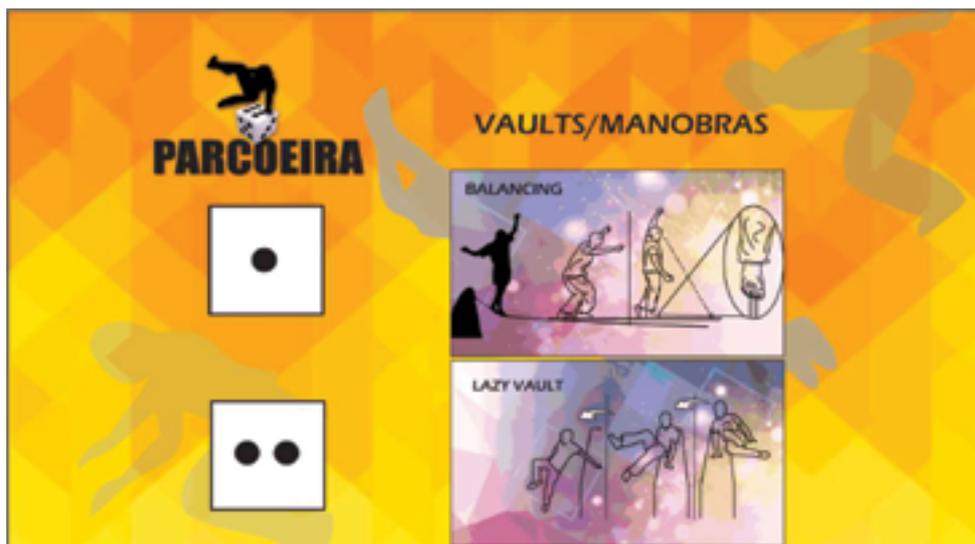


Figura 3 - Recorte da Tabela de orientação para o jogo com dados. Arte: Joelson Souza, 2023. Arquivo do autor.



**(II)** “Parcoeira no Jogo com Dados” (Fig. 3) – É um jogo que consiste em jogar o dado e olhar o número que cai com a face para cima. O dado apresenta seis manobras do *parkour* e seis da capoeira, sendo que cada jogador/a terá que executar duas jogadas do dado para definir as ações correspondentes de cada modalidade – movimentos (da capoeira) e manobras (do *parkour*). Os números correspondem às seguintes manobras do *parkour*: nº 1 - *balancing*; nº 2 - *lazy vault*; nº 3 - *jump over*, nº 4 - *Kong vault*; nº 5 - *roll* e nº 6 - *precision jump*. Da capoeira, os movimentos consistem: nº 1 - *ginga*; nº 2 - *cocorinha* com *rolé*; nº 3 - *tesoura da angola*; nº 4 - *aú*; nº 5 - *meia lua de frente* e nº 6 - *carrossel* (queixada com *martelo*).



QR code 02 – Par-  
coeira no jogo com  
Dados. Fonte: Joelson  
Sousa

Esse jogo será melhor compreendido ao visualizar as instruções do material que constitui os instrumentos didáticos para construção do jogo com dados, encontrado no **QR code 02** (disponível também para impressão). Nesse jogo, sugere-se, previamente começar a trabalhar com uma modalidade (*parkour* ou capoeira) por vez; assim, torna-se mais fácil aprender as manobras ou movimentos. Após essa aprendizagem *embodied*, pode-se aumentar o nível de complexidade do jogo, na combinação entre *parkour* e capoeira. Ademais, podem ser adicionados mais dados, para incluir mais movimentos corporais por modalidade (em vez de seis movimentos por um dado, por exemplo, mobilizar doze movimentos, com dois dados por modalidade).

**(III) Jogo do ‘Copia e Constrói’** – Consiste na gamificação da aprendizagem no processo criativo, num processo mimético e construtivo. Nesse jogo, um grupo de jogadores/as segue uma ordem de reprodução de movimentos propostos por cada jogador/a, de maneira cumulativa, onde cada jogador/a acrescenta um novo movimento à sequência. Após todos os/as jogadores/as terem repetido a sequência de movimentos, um/a novo/a jogador/a que ainda não havia proposto um movimento é convidado/a a criar uma próxima manobra corporal, adicionando-a à sequência existente. Dessa forma, todos/as os/as jogadores/as reproduzem a sequência completa, incluindo o novo movimento proposto. Esse processo promove a criatividade, a memória e a coordenação motora,

enquanto os jogadores se envolvem em uma atividade lúdica, criativa e desafiadora.

Essa é uma maneira de aprender pela repetição seguida de cada movimento proposto por cada jogador/a; de construir novos movimentos e aperfeiçoar e controlar movimentos já conhecidos. No final, com a imitação-criativa, todos aprendem e criam sequências de movimentos, empregando o repertório básico e introdutório das práticas do *parkour* e da capoeira e suas interfaces, mas sem sobrepor uma à outra. Esse jogo é promissor: à medida que o grupo vai amadurecendo a prática dos movimentos, amplia-se o repertório. Portanto, pode-se brincar muito mais com a imitação-criativa, por exemplo, construindo sequências de movimentos e apresentando a experimentação e criação na hibridização com outras práticas esportivas e artísticas, tal como se viu nas atividades dos jovens.

## 7 Por fim, sem chegar ao fim...

As intenções educacionais no contexto da rua envolvem uma abordagem pedagógica que valoriza a aprendizagem através da experiência e da interação social. Como destaca Freire (2022, p. 42), nesse contexto, a aprendizagem ocorre por meio de um “método” que inclui a intenção de uns ensinarem aos outros, explicando, mostrando e dando exemplos. Essa abordagem revela vestígios de uma pedagogia da rua, que se caracteriza pela ênfase na experiência prática e na transmissão de saberes socioculturais, mais do que uma teoria da educação formal. Nesse sentido, a pedagogia da rua se destaca como uma forma de aprendizagem significativa e contextualizada, que se desenvolve a partir das interações e experiências vivenciadas naquele espaço, mas que servem a outros ambientes.

Nossas aprendizagens sociais e culturais são - ou deveriam acontecer - em coletivo (o que não exclui a educação individual), porque “[...] é assim que são os seres humanos, gregários, sociais, não nos bastamos individualmente; precisamos ser, ao mesmo tempo, indivíduos e sociedade.” (Freire, 2022, p. 53). Portanto, ao promover aprendizagens sociais e culturais por intermédio da Arte Física, estimulamos a construção de identidades, valorização da diversidade e vínculos comunitários. Quando se combina movimento, arte e expressão, desenvolvem-se habilidades sociais, emocionais e cognitivas, como consciência cultural, empatia, criatividade, resiliência e autonomia, beneficiando a educação física, os projetos culturais, as terapias e o desenvolvimento juvenil.

As práticas do *Parkour* e da capoeira não se enquadram integralmente nas definições convencionais de arte, nem tampouco na de esporte, devido à sua natureza multifacetada e complexa. Argumenta-se que elementos inerentes a ambas as práticas transcendem essas categorizações tradicionais, situando-se em um espaço dialógico único. Nesse contexto, a aplicação de metodologias de pesquisa oriundas do campo das artes tem se revelado uma abordagem profícua para a produção de conhecimento e o desenvolvimento de novas perspectivas, conforme demonstram os estudos experimentais por nós realizados.

Partindo dessas duas práticas da rua - *parkour* e capoeira - e recriando-as para o chão da escola, o percurso metodológico apresentou artefatos de um processo de aprendizagem criativa, gerados na mobilização da transposição didática da dinâmica da movência *embodied* (incorporada), segundo o modelo da reflexão-ação-reflexão. A tecnologia corporal e lúdica envolveu práticas do *parkour* como aventura e da capoeira como luta acrobática, práticas que se expressam como esportivas, mas foram atravessadas pela expressão artística em processos de experimentação e criação artística, a fim de somar à experiência do corpo na Educação Física.

A união do *parkour* e da capoeira criou artefatos que estimularam aprendizagens criativas, a exemplo do Álbum *Game de Parkour*, da Parcoeira no Jogo com Dados e do Jogo da imitação-criativa: Cópia e Constrói. A construção desses meios estratégicos na experiência criativa envolveu a sociedade lúdica de crianças e jovens nas ruas, gerando práticas artístico-pedagógicas ligadas ao corpo e à arte do movimento. É fundamental reconhecer que a liberdade na construção do aprendizado foi essencial, assim como a formação contínua dos/das educadores/as. Muitas outras abordagens surgidas na rua oferecem possibilidades divertidas e engajadoras que devem ser exploradas, respeitando e valorizando o conhecimento dos/as educandos/as sobre suas realidades.

## Referências

BAZZANELLA, Sandro Luiz; BOELL, Adilson. A Questão da Técnica em Álvaro Vieira Pinto e Ortega y Gasset. *In: Simpósio Nacional de Ciência, Tecnologia e Sociedade*, Rio de Janeiro, v. 5, p. 49, 2015. Recuperado em: <<https://drive.google.com/file/d/1uvtDrpCBYETCrjNraLvIA-vSYTL5IWEuV/view>>. Acesso em: 14 mai. 2024.

BENDELOW, Gilliam A.; WILLIAMS, Simon J. **The lived body**: sociological themes, embodied issues. London: Routledge, 2002.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002a..

BOURDIEU, Pierre. **Questions de sociologie**. Paris: Minuit, 2002b.

BOLOGNESI, Mário F. Experiência e história na pesquisa em artes. **Art Research Journal/Revista de Pesquisa em Artes**, Vol. 1/1, p. 145-157, 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/5258/4315>>. Acesso em: 02 abr. 2022.

CASTANHO, Arlindo José N. Para a desambiguação do conceito de embodiment. **Congresso AISPEB - Jogos de espelhos**: modelos, tradições, contaminações e dinâmicas interculturais nos/entre os Países de Língua Portuguesa. v. II. Departamento di Filologia, Letteratura e Linguistica/ Università di Pisa - 29 a 31 ottobre, Itália: Pisa, 2014, p. 1-15. Disponível em: <<https://scholar.google.com.br/scholar?clus->

ter=11671862231201336708&hl=pt-BR&as\_sdt=0,5>. Acesso em: 13 nov. 2023.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: 1 - Artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 1994.

CLUGHEN, Lisa. Embodiment is the future: What is embodiment and is it the future paradigm for learning and teaching in higher education?. **Innovations in Education and Teaching International**, v. 61, n. 4, p. 735-747, 2024. Disponível em: <<chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/14703297.2023.2215226>> DOI: 10.1080/14703297.2023.2215226>. Acesso em: 13 nov. 2023.

CSORDAS, Thomas J. Embodiment and cultural phenomenology. *In*: WEISS, Gail; HABER, Honi F. (Eds.). **Perspectives on embodiment**. Nova Iorque: Routledge, 1999. p. 143-162. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=0W6TAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA143&ots=6NshIEkwI4&sig=qns9lAGr5xG20m4cP692W8Gyo8M#v=onepage&q&f=false>>. Acesso em: 13 nov. 2023.

DAOLIO, Jocimar. **Da Cultura do Corpo**. São Paulo: Papirus, 2009.

DELEUZE, Gilles. **A Dobra: Leibniz e o Barroco**. Campinas: Papirus, 1991.

DELEUZE, Gilles. O que é um dispositivo? *In*: \_\_\_\_\_. **Dois regimes de loucos**. São Paulo: Ed. 34, 2016. p. 359-369.

FONSECA, José Flávio G. **Poéticas Nômades: pesquisa-criação do espetáculo tentativa.doc 2.0 a partir de elementos da cena expandida e intermedial**. Tese (Doutorado e Artes Cênicas) - Programa de Pós-graduação em Artes da UFPA. Belém: UFPA, 2020.

FREIRE, João Batista. **O jogo de bola na escola: introdução à pedagogia da rua**. Campinas: Autores Associados, 2022.

GIACCO, Grazia et al. **Définir l'identité de la recherche-création: état des lieux et au-delà**. Belgique: EME Editions; CREArte, 2020.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 2011.

HECKING, Britta. Algerian youth on the move. Capoeira, street dance and parkour: Between integration and contestation. *In*: CROWLEY, Patrick (ed.) **Algeria: nation, culture and transnationalism: 1988-2015**. Liverpool: Liverpool University Press, 2017. p. 184-202. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/345651203\\_Algerian](https://www.researchgate.net/publication/345651203_Algerian)

Youth on the Move Capoeira Street Dance and Parkour Between Integration and Contestation>. Acesso em: 22 set. 2024.

LE BRETON, David. **A sociologia do corpo**. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

LE BRETON, David. **Antropologia do corpo e modernidade**. Petrópolis: Editora Vozes, 2011.

LOPES, Raphael Ramos de Oliveira. **CINEDUC: reflexões fenomenológicas entre corpo, cinema e educação**. Tese (Doutorado em Educação) - Departamento de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal: UFRN, 2020.

MATURANA, Humberto R.; VARELA, Francisco. J. **A Árvore do conhecimento: as raízes biológicas da compreensão humana**. Boston; Londres: Shambhala, 1987.

MAUSS, Marcel. Ensaio sobre a dádiva. Forma e razão da troca nas sociedades arcaicas. In: \_\_\_\_\_. **Sociologia e Antropologia**. v. II. São Paulo: Edusp, 1974, p. 183-294. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/1888?show=full>>. Acesso em: 15 mai. 2023.

MENDES, Maria Isabel B.S.; NÓBREGA, Terezinha Petrucia. Cultura de movimento: reflexões a partir da relação entre corpo, natureza e cultura. **Pensar a prática**, Goiânia, v.12, n. 2 maio/ago. p. 1-10, 2009. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/6135/4981>>. Acesso em: 26 dez. 2020.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis, Vozes, 2010.

PAPERT, Seymour. **Mindstorms: children, computers, and powerful ideas**. New York: Basic Books, 1980.

PAQUIN, Louis-Claude. La question de la méthode de la méthodologie en recherche et en recherche-crédation. **LC Paquin**. Dez. 2020a. Disponível em: <[http://lcpaquin.com/Ecriture/Ecriture\\_metho.pdf](http://lcpaquin.com/Ecriture/Ecriture_metho.pdf)>. Acesso em: 21 jan. 2022.

PAQUIN, Louis-Claude. Dégager des connaissances de sa recherche-crédation. **LC Paquin**. Set 2020. Disponível em: <[http://lcpaquin.com/Ecriture/Ecriture\\_connaissances\\_RC.pdf](http://lcpaquin.com/Ecriture/Ecriture_connaissances_RC.pdf)>. Acesso em: 21 jan. 2022.

PAQUIN, Louis-Claude. Faire de la recherche-crédation par cycles heuristiques, **LC Paquin**. 2019. En ligne. Disponível em: <[http://lcpaquin.com/cycles\\_heuristiques\\_version\\_abregee.pdf](http://lcpaquin.com/cycles_heuristiques_version_abregee.pdf)>. Acesso em: 21 jan. 2023.

PEREIRA, Vinícius Andrade. Reflexões sobre as materialidades dos meios: embodiment, afetividade e sensorialidade nas dinâmicas das no-

vas mídias. **Revista Fronteiras**, São Leopoldo, v. 8, n. 2, p. 93-101, 2006. Disponível em: <<chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/60169573982930809613548938206011254078.pdf>>. Acesso em: 13 nov. 2023.

RESNICK, Mitchel. All I really need to know (about creative thinking) I learned (by studying how children learn) in kindergarten. **Proceedings conference on Creativity & Cognition**, p.1-6, June 13 -15. Washington, DC, USA, 2007. Disponível em: <<https://scholar.google.com/citations?user=KKq5SN4AAAAJ&hl=en>>. Acesso em: 15 dez. 2023.

RESNICK, Mitchel. All I really need to know (about creative thinking) I Give P's a chance: projects, peers, passion, play. **Constructionism and Creativity Conference** - Opening keynote. Vienna, 2014. p. 13-20. Disponível em: <<https://web.media.mit.edu/~mres/papers/constructionism-2014.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2023.

RESNICK, Mitchel. **Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play**. USA: MIT Press, 2017. Disponível em: <<https://direct.mit.edu/books/book/3134/Lifelong-Kindergarten-Cultivating-Creativity>>. Acesso em: 05 nov. 2023.

RESNICK, Mitchel. **Jardim da infância para vida toda** - Por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos. Porto Alegre: Penso, 2020.

RIBEIRO, Maria Alice Santos; NOVO, Hildenise Ferreira. Alfabetização informacional e uso de ambientes virtuais interativos para a aprendizagem significativa. **Revista Brasileira de Educação em Ciência da Informação**, Brasília, Anais do V Encontro Regional Norte/Nordeste de Educação em Ciência da Informação - V ERECI, p. 1-16, 2024. Disponível em: <<https://portal.abecin.org.br/rebecin/article/view/400>>. Acesso em: 06 nov. 2023.

RODRIGUES, Luciano da Silva; SCHMITT, Marcelo Augusto Rauh; BERTAGNOLLI, Síria de Castro. Cidade criativa: proposição de um RPG para promover a aprendizagem criativa com estudantes do ensino fundamental. # **Tear**: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia, Porto Alegre, v. 12, n. 2, 2023. p. 1-15. Disponível em: <[https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as\\_sdt=0%2C5&q=%22Cidade+criativa%3A+proposi%C3%A7%C3%A3o+de+um+RPG+para+promover+a+aprendizagem+criativa+com+estudantes+do+ensino+fundamental.&btnG=>](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=%22Cidade+criativa%3A+proposi%C3%A7%C3%A3o+de+um+RPG+para+promover+a+aprendizagem+criativa+com+estudantes+do+ensino+fundamental.&btnG=>)>. Acesso em: 05 nov. 2023.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: FAPESP, Annablume, 2007.

SCAGLIA, Alcides José et al. Possibilidades e potencialidades técnico-táticas em diferentes tradicionais jogos/brincadeiras de bola com os pés.

**Retos**, Valladolid, v. 39, p. 312-317, 2021. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7595364>. Acesso em: 04 ago. 2024.

SHILLING, Chris. Body pedagogics: Embodiment, cognition and cultural transmission. **Sociology**, London, v. 51, n. 6, p. 1205-1221, 2017. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/301716744\\_Body\\_Pedagogics\\_Embodiment\\_Cognition\\_and\\_Cultural\\_Transmission](https://www.researchgate.net/publication/301716744_Body_Pedagogics_Embodiment_Cognition_and_Cultural_Transmission)>. Acesso em: 12 nov. 2022.

SILJAMÄKI, Mariana; ANTTILA, Eeva Helena. Teachers' expanding roles and tasks: Integrating embodied and arts-based language pedagogies in physical education for cultural and linguistic awareness. **Apples-Journal of Applied Language Studies**, Finland, p. 154-173, 2024. Disponível em: <<https://apples.journal.fi/article/view/142971>>. Acesso em: 04 jan. 2023.

SILVA, Érica Nunes Cavalcante. **(M)eu Corpo: A subjetivação na corporeidade deficiente**. 2013. 61 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Faculdade de Psicologia do Centro Universitário de Brasília – Uni-CEUB. Brasília: CEUB, 2013.

SILVA, Jean dos Santos et al. O papel do professor no desenvolvimento da autonomia na aprendizagem de línguas estrangeiras. **Revista Ilustração**, Cruz Alta, v. 5, n. 1, p. 45-56, 2024. Disponível em: <<https://journal.editorailustracao.com.br/index.php/ilustracao/article/view/247>>. Acesso em: 20 out. 2023.

SOUSA, Joelson Silva de; PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis; LORO, Alexandre Paulo. Álbum Game de Parkour. **Anais do XI SEMINÁRIO DE ESTUDOS DO LAZER** (online) – 10 a 15 mai. 2021. Universidade Estadual de Maringá, 2021. Disponível em: <<https://cleber-junior.wixsite.com/seminariodolazer/anais>>. Acesso em: 20 out. 2023.

SOUSA, Joelson Silva de; ARAUJO, Patricia do Socorro Chaves.; PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis. Parcoeira no jogo com dados, descobrindo tecnologias corporais e lúdicas em devir com parkour e capoeira. **Anais do 23o. Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte e 10o. Congresso Internacional de Ciências do Esporte**, 2023, Fortaleza. Pernambuco: CBCE, 2023. Disponível em: <<https://cbce.org.br/evento/conbrace23/anais>>. Acesso em: 20 out. 2023.

SOUZA, Juliano. **Do homo movens ao homo academicus: rumo a uma teoria reflexiva da Educação Física**. São Paulo: Liber Ars, 2021.

SOUZA, Juliano. Movência: um elogio à Educação Física e ao Esporte. **Movimento**, Porto Alegre, v. 29, p. 1-17, 2023. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/mov/a/fDk7Lpxqq5z5TbxyKdr6b4M/?lang=pt>>. Acesso em: 11 ago. 2023.

STRAMANDINOLI, Ana Luiza M., REMONTE, Jarbas Gomes, MARCHETTI, Paulo Henrique. Parkour: história e conceitos da modalidade. **Revista Mackenzie de Educação Física e Educação Física e Esporte**, São Paulo, 11 (2), p. 13-25, 2012. Disponível em: <<https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/remef/article/view/4037/3812>>. Acesso em: 11 nov. 2023.

TANCREDI, Sofia et al. Learning for Every Body: Intersectional Dimensions of Embodied Learning. **Proceedings of the 18th International Conference of the Learning Sciences-ICLS 2024**, International Society of the Learning Sciences, p. 2037-2044, 2024. Disponível em: <<https://repository.isls.org/handle/1/10855>>. Acesso em: 13 nov. 2023.

THEISS, Fabricio; OLIVEIRA, Fernanda Areias. O Noiva: primeiros movimentos de uma pesquisa-criação em Artes Cênicas. **IAÇÁ: Artes da Cena**, Macapá, v. 3, n. 2, p. 80-96, 2020. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/349189493\\_O\\_NOIVA\\_primeiros\\_movimentos\\_de\\_uma\\_pesquisa-criacao\\_em\\_Artes\\_Cenicas](https://www.researchgate.net/publication/349189493_O_NOIVA_primeiros_movimentos_de_uma_pesquisa-criacao_em_Artes_Cenicas)>. Acesso em: 09 ago. 2022.

THIOLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. São Paulo: Cortez, 2011.

TREVIZANI, Tiago Marcelo; MELLO, Tatiana de Souza; SCHEFFEL, Flaviaine Oliveira. A (re) significação da adaptação/acessibilidade curricular na perspectiva da aprendizagem criativa: um novo olhar para a formação continuada de professores/as de AEE. **Saberes em Foco**, Novo Hamburgo, v. 6, n. 1, p. 159-171, 2023. Disponível em: <<https://periodicos.novohamburgo.rs.gov.br/index.php/saberes-em-foco/article/view/278>>. Acesso em: 13 nov. 2023.

TURNER, Brian S. **Regulating Bodies: Essays in Medical Sociology**. London; New York: Psychology Press, 1992.

UGOLOTTI, Nicola de M.; MOYER, Eileen. 'If I climb a wall of ten meters': capoeira, parkour and the politics of public space among (post) migrant youth in Turin, Italy. **Patterns of Prejudice**, UK, v. 50, n. 2, p. 188-206, 2016. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0031322X.2016.1164435>>. Acesso em: 10 fev. 2022.

VALÉRIO, Pollyanna de Siqueira Queirós. **Concepções de adolescentes escolares sobre o consumo de álcool: pesquisa-ação**. Tese (Doutorado em Enfermagem Psiquiátrica) - Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo. Ribeirão Preto: USP, 2024.

VIEIRA PINTO, Álvaro. **O Conceito de Tecnologia**. v.1. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

ZIEMKE, Tom. **What's that thing called embodiment?** In: ALTERMAN, R.; KIRSH, D. (Eds.), Proceedings of the 25th Annual Conference of the

Cognitive Science Society, Lawrence Erlbaum, Mahwah, NJ, 2003, p. 1305-1310. Disponível em: <<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315799360-101/thing-called-embodiment-tom-ziemke>>. Acesso em: 12 nov. 2022.

ZIMMERMANN, Ana Cristina. **Ensaio sobre o movimento humano: jogo e expressividade** Tese. (Doutorado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação. Florianópolis: UFSC, 2010.

Submetido em: 14/ 05/ 2025

Aceito em: 30/ 07/ 2025